

KANSAINVÄLISEN JOUSIAMMUNTALIITON KILPAILUSÄÄNNÖT

KANSAINVÄLISEN JOUSIAMMUNTALIITON KILPAILUSÄÄNNÖT

Suomen Jousiampujain Liitto (SJAL) on Kansainvälisen Jousiammuntaliiton (World Archery) jäsen ja kilpailutoiminnassamme noudatamme WA:n kilpailusääntöjä. Tässä kirjassa oleva numerointi ja tekstikohdat vastaavat WA:n sääntökirjaa. Kansallisissa kilpailuissa käytettävät, WA:n säännöistä poikkeavat säännöt, on koottu erilliseksi kokoelmaksi.

SISÄLLYSLUETTELO

KIRJA 1: ORGANISAATION RAKENNE JA MENETTELYTAVAT	6
1 RAKENNE	6
1.1 NIMI.....	6
1.2-1.5 ks. WA Constitution and Rules, Book 1.....	6
1.6 ORGANISAATIO.....	6
2 URHEILIJOIDEN JA JOUKKUEEN TOIMITSIJOIDEN EDUSTUSSÄÄNNÖT	7
2.1 OSALLISTUMISOIKEUS.....	7
2.2 EDUSTUSSÄÄNNÖSTÖ.....	7
2.3 LÄÄKETIETEELLISET MÄÄRÄYKSET.....	8
2.4 KANSALLISET JOUKKUEET.....	9
KIRJA 1, LIITE 4: TUOMARIOGANISAATIO JA TUOMARIKOMITEAN MENETTELYTAVAT	10
1. TUOMARIOGANISAATIO.....	10
2. KANSALLISET TUOMARIT (NJ).....	10
3. – 18. ks. World Archery Rules.....	10
KIRJA 2: KILPAILUTAPAHTUMAT.....	11
3 MESTARUUSKILPAILUT	11
3.1 MAAILMANMESTARUUSKILPAILUT.....	11
3.2 MANNERTEN MESTARUUSKILPAILUT.....	11
3.3 AJANKOHDAT.....	11
3.4 MESTARUUSKILPAILUJEN JÄRJESTÄJÄN VALINTA.....	12
3.5 HALLINTORAKENTEET.....	13
3.6 KILPAILUKUTSUT.....	14
3.7 KILPAILUUN OSALLISTUMINEN.....	15
3.8 AKKREDITOINTI (kulkulupa).....	16
3.9 MESTARUUSKILPAILUJEN ASIAKIRJAT.....	17
3.10 AMMUNNANJOHTAJA.....	17
3.11 TUOMARISTO.....	17
3.12 TUOMARIEN ROOLI JA VELVOLLISUUDET.....	18
3.13 JURY.....	19
3.14 TULOSTEN MERKITSIJÄT.....	19
3.15 AMMUNTAJÄRJESTYKSEN ARVONTA.....	21
3.16 TAULUJÄRJESTYKSEN MUUTTAMINEN.....	21
3.17 VÄLINETARKASTUS.....	22
3.18 MESTARUUSKILPAILUT.....	22
3.19 OHJELMA JA PROTOKOLLA.....	22
3.20 KILPAILURATA (FIELD OF PLAY)	24
4 KILPAILUMUODOT	25
4.1 AMMUNTALAJIT.....	25
4.2 LUOKAT.....	25
4.3 JOUSITYYPIT.....	27
4.4 SARJAT.....	27
4.5 KIERROKSET.....	27
4.6 TURNAUKSET JA KILPAILUTAPAHTUMAT.....	37
4.7 WA:N KILPAILUTAPAHTUMAT.....	37
4.8 TURNAUSTEN TUNNUSTAMINEN.....	38

5 MESTARUUDET JA ENNÄTYKSET.....	40
5.1, 5.3, 5.4, 5.6 - 5.7 ks. WA Book 2.....	40
5.2 MAAILMANENNÄTYS – MÄÄRITELMÄ.....	40
5.5 ENNÄTYSTEN HYVÄKSYMINEN.....	40
6 MITALIT, PALKINNOT JA SUORITUSMERKIT.....	42
6.1, 6.2, 6.3 ks. WA Book 2.....	42
6.4 SUORITUSMERKKEIHIN OIKEUTTAVAT KILPAILUTAPAHTUMAT.....	42
6.5 SUORITUSMERKKIHAKEMUKSET.....	42
7 TAULUAMMUNTAKILPAILUJEN JÄRJESTELYT.....	44
7.1 RADAN RAKENNE.....	44
7.2 RADAN VARUSTUS JA PISTEVYÖHYKKEET.....	47
8 MAASTOAMMUNTAKILPAILUJEN JÄRJESTELYT.....	59
8.1 RADAN RAKENNE.....	59
8.2 RADAN VARUSTUS JA PISTEVYÖHYKKEET.....	61
9 3D-AMMUNTAKILPAILUN JÄRJESTELYT.....	65
9.1 RADAN VARUSTUS JA PISTEVYÖHYKKEET.....	65
9.2 RADAN VARUSTUS.....	66
10 AMMUNNANJOHTO JA TURVALLISUUS TAULUAMMUNNASSA.....	68
KIRJA 3: TAULUAMMUNTA.....	69
11 KILPAILIJAN VARUSTEET.....	69
11.1 TÄHTÄINJOUSET.....	69
11.2 TALJAJOUSET.....	71
11.3 KIELLETYT VARUSTEET.....	72
11.4 VAISTOJOUSET (Barebow).....	73
12 AMMUNTA JA AMMUNNANOHJAUS.....	76
13 AMMUNTAJÄRJESTYS JA AJANVALVONTA.....	79
14 TULOSTEN MERKITSEMINEN.....	86
15 SÄÄNTÖRIKKOMUSTEN SEURAUKSET.....	92
16 HARJOITTELU.....	95
17 KYSYMYKSET JA KIISTAT.....	96
18 JOUKKUEEN TOIMITSIJAT.....	97
19 VALITUKSET.....	98
20 PUKEUTUMISSÄÄNNÖT.....	99
21 PARAJOUSIAMMUNTA.....	101
KIRJA 3, LIITE 2: APUVÄLINEET.....	108
KIRJA 4: MAASTO- JA 3D-AMMUNTASÄÄNNÖT.....	111

22 KILPAILIJAN VARUSTEET.....	111
22.1 TÄHTÄINJOUSET.....	112
22.2 TALJAJOUSET.....	114
22.3 VAISTOJOUSET (Barebow).....	115
22.4 PERINNEJOUSI (Traditional Bow).....	117
22.5 PITKÄJOUSET (Longbow).....	119
22.6 KAIKKIEN JOUSITYYPPIEN LISÄVARUSTEET.....	121
23 AMMUNTA.....	122
24 YLEINEN AMMUNTAJÄRJESTYS JA AJANVALVONTA MAASTO- JA 3D-KIERROKSILLA.....	124
25 TULOSTEN MERKITSEMINEN.....	128
26 AMMUNNANJOHTO JA TURVALLISUUS.....	134
27 SÄÄNTÖRIKKOMUSTEN SEURAUKSET.....	135
28 HARJOITTELU.....	137
29 KYSYMYKSET JA KIISTAT.....	137
30 VALITUKSET.....	139
31 KILPAILUASUT.....	139
KIRJA 5: MUUT JOUSIAMMUNTAKIERROKSET.....	140
32.1. – 32.5, 32.7 KS. WA.....	140
32.6. ULKOAMMUNTAKIERROKSET.....	140
32.8 SISÄKIERROKSET.....	140
32.9 MAASTOKIERROKSET.....	140

KIRJA 1: ORGANISAATION RAKENNE JA MENETTELYTAVAT

1 RAKENNE

1.1 NIMI

1.1.1 Yhdistyksen nimi on World Archery Federation ja se lyhennetään WA.

1.2-1.5 ks. WA Constitution and Rules, Book 1

1.6 ORGANISAATIO

1.6.1 WA:a hallitaan sääntöjen ja ohjesääntöjen avulla. Sääntömuutoksia voi tehdä vain kongressi. Ohjesääntöjen muutoksista päättää hallitus asianmukaisen vakituisen komitean esityksen jälkeen. Hallitus voi hyväksyä toimintaperiaatteita ja -tapoja ohjesääntöjen tapaan noudatettavaksi.

1.6.2 – 1.34.2 ks. WA [Book 1](#)

2 URHEILIJOIDEN JA JOUKKUEEN TOIMITSIJOIDEN EDUSTUSSÄÄNNÖT

2.1 OSALLISTUMISOIKEUS

- 2.1.1 Kilpailijoiden, valmentajien ja toimitsijoiden, jotka haluavat osallistua WA:n tai sen jäsenliiton tunnustamiin ja valvomiin mestaruus- tai muihin kilpailuihin tai kansainvälisiin tai kansallisiin turnauksiin yhdessä tai useammassa WA:n tunnustamassa jousiammunnan alalajissa, on kuuluttava [WA:n] jäsenliiton ja heillä tulee olla voimassa oleva kansainvälinen lisenssi (kunnes WA:n executive committee hyväksyy sääntömuutokset kansainvälisen lisenssin määrittelyistä, kilpailijoiden, valmentajien ja toimitsijoiden jäsenyys WA:n jäsenliitossa katsotaan voimassa olevaksi kansainväliseksi lisenssiksi.)
- 2.1.2 Kilpailijoiden on noudatettava edustussääntöjä ollakseen kelpoisia osallistumaan maailmanmestaruuskilpailuihin tai turnauksiin, jotka ovat maailmanennätyskelpoisia tai joista voidaan myöntää suoritusmerkki tai muihin saman kaltaisiin tapahtumiin siten, kuin WA tunnustaa ja määrittelee.
- 2.1.3 Voidakseen osallistua Olympialaisiin, Paralympialaisiin ja alueellisiin kilpailuihin, on kilpailijan suostuttava noudattamaan Olympialaisten sääntöjä (ks. [Book 1](#) Appendix 1 – Congress Procedures, Appendix 6 – Olympic Charter) ja edustussääntöjä.
- 2.1.4 Osallistuminen sellaisen yksityisen tai yhdistyksen, joka ei ole WA:n jäsen, järjestämiin kilpailuihin on sallittua. [WA:n] Hallitus varaa itselleen oikeuden kieltää osallistumisen mihin tahansa tapahtumaan, jonka se katsoo olevan WA:n etujen vastainen. Ilmoitus tällaisesta kiellosta annetaan jäsenliitoille ennen tapahtumaa.
- 2.1.5 Osallistumisoikeuden menettänyt kilpailija tai toimitsija ei saa osallistua missään muodossa WA:n tai minkään sen jäsenliiton valtuuttamaan tai järjestämään tapahtumaan tai toimintoon niin kauan kuin osallistumisoikeudettomuus on voimassa.

2.2 EDUSTUSSÄÄNNÖSTÖ

(ks. WA Appendix 1 – Congress Procedures, Appendix 6 – Olympic Charter)

- 2.2.1 Kilpailijoiden ja toimitsijoiden tulee kunnioittaa reilun pelin ja väkivallattomuuden periaatteita ja käyttäytyä niiden mukaisesti urheilualueella.
 - 2.2.1.1 Kilpailijoiden ja muiden WA:n toiminnassa mukana olevien jäsenten on noudatettava liitteessä 9 (suom. huom. Ei suomennettu, ks. WA [Book 1](#), Appendix 9) esitettyjä vedonlyöntiin ja korruption vastaisuuteen liittyviä sääntöjä.
- 2.2.2 Kilpailijoiden tulee pidättäytyä käyttämästä aineita tai menetelmiä, joita WA, KOK, IPC tai WADA ei ole hyväksynyt ja yhdessä toimitsijoiden kanssa noudattaa kaikin tavoin WA:n antidoping -määräyksiä ja Maailman antidoping -säännöstöä.
- 2.2.3 Kilpailija saa antaa persoonansa, nimensä, kuvansa tai urheiluasuorituksensa mainostarkoituksessa käytettäväksi ja vastaanottaa palkintoja tai rahaa rajoituksetta (ks. WA [Book 1](#) Appendix 1 – Congress Procedures, Appendix 6 – Olympic Charter).

- 2.2.4 Kilpailijoiden tulee maailmanmestaruuskilpailuissa toimia WA:n sponsorisopimusten tarpeiden mukaisesti.
- 2.2.5 Tupakka- ja alkoholimainonta ja -sponsorointi on kiellettyä maailmanmestaruuskilpailuissa.
- 2.2.6 Kilpailija saa käyttää asusteissaan valmistajan normaalien tavaramerkkien lisäksi mainoksia. Normaaleiksi tavaramerkeiksi hyväksytään asun valmistajan rekisteröimät merkit. Jos asun valmistajalla on sopimus rekisteröidyn merkin käyttämisestä, se rinnastetaan tavaramerkkiin.
- 2.2.7 Kilpailija saa käyttää henkilökohtaisissa varusteissaan ja välineissään (jousessa, laukussa jne.) valmistajan normaalien tavaramerkkien lisäksi mainoksia.
- 2.2.7.1 Mikään artikloissa 2.2.6 tai 2.2.7 mainituista mainoksista ei saa olla kooltaan yli 400 cm². Tämä rajoitus ei koske kilpailijoiden numeroita.
- 2.2.7.2 Mikään kohdissa 2.2.6 tai 2.2.7 mainituista tavaramerkeistä ei saa olla kooltaan yli 30 cm². Tämä rajoitus ei koske vakaajia eikä jousia.
- 2.2.7.3 Maan tai WA:n jäsenliiton virallisella merkillä, lipulla tai tunnuksella ei ole kokorajoituksia eikä sitä lasketa mainokseksi.
- 2.2.7.4 Monilajisissa turnauksissa mukaan lukien Olympialaisissa nuoliviinessä tai vyössä saa olla kilpailijan nimi tai nimikirjaimet. Kirjaimet voivat olla enintään 38 mm korkeita viinessä ja 18 mm viineen kiinnitettyssä vyössä. Vain roomalaiset merkit ovat sallittuja.
- 2.2.8 Artiklat 2.2.5, 2.2.6, 2.2.7, 2.2.7.1 ja 2.2.7.2 koskevat myös kaikkia kilpailualueella olevia joukkueen toimitsijoita.
- 2.2.9 Para-ammuntaa koskevat edustussäännöt, ks. kirja 3, luku [21 Parajousiammunta](#).

2.3 LÄÄKETIETEELLISET MÄÄRÄYKSET

(ks. [Book 6](#) – Anti-Doping Rules)

- 2.3.1 Osallistuessaan tai valmistautuessaan WA:n tunnustamiin tai valvomiin mestaruus- tai muihin kilpailuihin tai kansainvälisiin tai kansallisiin turnauksiin, tulee kilpailijan suostua asianmukaisesti valtuutettuun dopingvalvontaan tai muuhun WA:n päättämään lääketieteelliseen testiin tai tutkimukseen.
- 2.3.1.1 Siinä harvinaisessa tapauksessa, että kilpailijan sukupuoli on kyseenalaistettu, MSSC:llä (The Medical & Sport Science Committee) tai KOK:illa on oikeus tehdä tarvittavat tutkimukset kilpailijan sukupuolen määrittämiseksi. Tutkimuksen tulokset ovat luottamuksellisia. Kuitenkin siinä tapauksessa, että sukupuolta koskeva kyseenalaistus pysyy voimassa, asianmukaisia osapuolia tiedotetaan tuloksista.
- 2.3.2 WA:n lääketieteelliset määräykset on tarkoitettu urheilijan terveyden turvaamiseksi ja takaamaan kunnioitus reilun pelin ja olympiahengen käsitteitä sekä lääketieteen harjoittamisen eettisyyttä kohtaan.
- 2.3.2.1 WA omaksuu Olympic Movement Medical Code:n silloin tällöin tehtävine muutoksineen. MSSC seuraa ja panee toimeksi em. säännösten periaatteet niiltä osin kuin ne soveltuvat WA:n tarkoitukseen. Päivitetty versio em. säännöstöstä on saatavilla osoitteessa <http://www.olympic.org/medical-commission>.

- 2.3.2.2 WA:n politiikka sukupuoltakorjanneiden henkilöiden osallistumisesta tapahtumiin noudattaa KOK:n sääntöjä ja tulkintoja.
- 2.3.3 Maailmanmestaruuskilpailuissa ja kansainvälisissä kilpailuissa on kaikilla kilpailijoilla oikeus lääketieteelliseen hoitoon ainakin sillä tasolla, joka vallitsee heidän kotimaassaan.
- 2.3.4 Alkoholitestit
- Alkoholi on kielletty aine jousiammunnassa. Kukaan kisakentällä oleva henkilö ei saa nauttia tai olla alkoholin vaikutuksen alaisena. Dopingtesteihin valitut urheilijat testataan myös alkoholin varalta. Testejä voidaan tehdä kilpailun aikana milloin vain missä tahansa kansainvälisessä kilpailussa, WA:n tai kilpailun järjestäjän (jos WA ei ole nimitystä tehnyt) nimittämän testaajan harkinnan mukaisesti.
- 2.3.4.1 Alkoholitestitoimenpiteet
- Alkoholitesti tehdään uloshengitysilmaasta. Mikäli testissä havaitaan dopingrajan 0.1 promillea ylittävä tulos, testi uusitaan 10 minuuttia myöhemmin toisella testilaitteella. Testi tulkitaan positiiviseksi, jos myös toinen testitulos ylittää rajan.

2.4 KANSALLISET JOUKKUEET

- 2.4.1 Kansainväliisiin kilpailuihin osallistuvalla kansallisen joukkueen jäsenellä on oltava voimassaoleva kyseisen maan passi eikä hän saa olla edustanut mitään muuta maata kansallisen joukkueen jäsenenä vähintään vuotta ennen kilpailua.
- 2.4.2 Jos kilpailija haluaa toisen maan kansallisen joukkueen jäseneksi, hänen pitää olla asunut uudessa maassa vähintään vuoden ennen kilpailua, ja hänellä pitää olla kirjallinen lupa sen maan WA:n jäsenliitolta (mikäli olemassa), jonka voimassaoleva passi hänellä on.
- 2.4.3 Kilpailija, joka on vaihtanut kansallisuutta tai ottanut uuden kansallisuuden, täytyy ilmoittaa muutoksesta WA:lle ennen kuin edustaa uutta maata kansainvälisissä kilpailuissa ja saa edustaa uutta maataan maajoukkueessa vasta vuoden kuluttua muutoksesta.
- 2.4.4 Kilpailija, jolla on yhtä aikaa kahden tai useamman maan voimassa oleva passi, voi edustaa haluamaansa maata valintansa mukaan. Hänen täytyy kuitenkin täyttää artiklojen 2.4.1- 2.4.3 vaatimukset.
- 2.5 Kilpailijat eivät saa osallistua WA:n tapahtumiin, jos he eivät täytä yllä mainittuja vaatimuksia.

KIRJA 1, LIITE 4: TUOMARIORGANISAATIO JA TUOMARIKOMITEAN MENETTELYTAVAT

1. TUOMARIORGANISAATIO

Tuomaritoiminta on järjestetty seuraavasti:

- World Archeryn tuomarit, sisältäen:
 - WAn kansainväliset tuomarit (WA IJ)
 - WAn kansainväliset tuomarikokelaat (WA IJC)
 - WAn kansainväliset nuorisotuomarit (WA YJ)
- Maanosatuomarit (CJ)
- Kansalliset tuomarit (NJ)

2. KANSALLISET TUOMARIT (NJ)

- 2.1. Kaikkien jäsenjärjestöjen tulee kouluttaa ja akkreditoida kansallisia tuomareita.
- 2.1.1. Kansalliset tuomarit voivat toimia kaikissa tapahtumissa, ellei säännöissä ole muuta mainittu.
- 2.1.2. Koulutus- ja hyväksymismenetelmien tulee olla tuomarikomitean ohjeiden mukaisia, jotta tuomaritoiminnan yhdenmukaisuus pystytään takaamaan kaikissa WAn sääntöjen mukaan järjestetyissä kilpailuissa.

3. – 18. ks. World Archery Rules

KIRJA 2: KILPAILUTAPAHTUMAT

3 MESTARUUSKILPAILUT

3.1 MAAILMANMESTARUUSKILPAILUT

3.1.1 WA huolehtii seuraavien mestaruuskilpailujen järjestämisestä:

- WA maailmanmestaruuskilpailut: tähtäinjousi ja taljajousi
- WA maastoammunnan maailmanmestaruuskilpailut (vapaavalintainen Alle-21 ja joukkueille): vaistojousi (barebow), tähtäinjousi ja taljajousi
- WA nuorten maailmanmestaruuskilpailut (Alle-21 ja Alle-18): tähtäinjousi ja taljajousi
- WA para-ammunnan maailmanmestaruuskilpailut: tähtäinjousi ja taljajousi
- WA 3D-ammunnan maailmanmestaruuskilpailut (joukkueet vapaaehtoisia): vaistojousi (barebow), vaistojousi (instinctive bow), pitkäjousi (longbow), taljajousi
- Taulu-, sisä- ja maastoammunta 50+: vaistojousi (barebow, vain maastoammunta), tähtäinjousi ja taljajousi (mikäli mahdollista järjestetään muiden 50+ tapahtumien yhteydessä)

Sekä niillä jousityypeillä kuin on määritelty kussakin asianomaisessa luvussa:

- WA pituusammunnan maailmanmestaruuskilpailut
- WA hiihtoammunnan maailmanmestaruuskilpailut
- WA juoksuammunnan maailmanmestaruuskilpailut.

Yllä olevasta varauksesta huolimatta maailmanmestaruus voi jäädä ratkaisematta, mikäli hallitus päättää, ettei ratkaiseminen ole tarkoituksenmukaista.

3.1.1.1 Vain WA voi hyväksyä virtuaali-, online tai e-maailmanmestaruuskilpailut.

3.2 MANNERTEN MESTARUUSKILPAILUT

3.2.1 Mantereiden kattojärjestöt voivat huolehtia mannerten mestaruuskilpailujen järjestämisestä.

3.3 AJANKOHDAT

3.3.1 WA:n mestaruuskilpailut järjestetään joka toinen vuosi seuraavasti:

- WA ulkotauluammunta parittomina vuosina
- WA maastoammunta parillisina vuosina

- WA nuorten tauluammunta parittomina vuosina
- WA pituusammunta parillisina vuosina
- WA hiihtoammunta joka vuosi
- WA juoksuammunta parillisina vuosina
- WA 3D-ammunta parittomina vuosina
- WA para-ammunta parittomina vuosina
- WA 50+ -kilpailut parillisina vuosina

3.4 MESTARUUSKILPAILUJEN JÄRJESTÄJÄN VALINTA

- 3.4.1 Järjestö, joka haluaa järjestää WA:n vaatimusten mukaiset maailmanmestaruuskilpailut, voi lähettää tarjouksen [WA:n] pääsihteerille sen maan jäsenliiton kautta, jossa mestaruuskilpailu tulotaisiin järjestämään.
- 3.4.2 Tarjous on toimitettava kirjallisena ja sen tulee sisältää:
- 3.4.2.1 Päivämäärät.
 - 3.4.2.2 Tapahtumapaikka.
 - 3.4.2.3 Vakuutus siitä, että niin pitkälle kuin voidaan järkevästi ennakoida, minkään maan osanottokelpoisen jäsenliiton kilpailijoille ja toimitsijoille ei aiheudu vaikeuksia kansallisuuden, rodun, uskonnon tai poliittisen suuntautumisen takia sekä vakuutus välineiden ja palkintojen vapaasta liikkumisesta tulin läpi.
 - 3.4.2.4 Tarjoussopimus, jonka ovat allekirjoittaneet kaikki osapuolet ja jonka on hyväksynyt [WA:n] hallitus.
 - 3.4.2.5 Vakuutus, että järjestäjä tarjoaa kaiken kaluston ja tilat sekä noudattaa kaikkia tarjoussopimuksen allekirjoitushetkellä kulloisenkin voimassa olevan järjestäjän käsikirjan määräyksiä.
 - 3.4.2.6 Kirjallinen lausunto hyväksyä WA:n säännöstö (suom. huom. World Archery Constitution and Rules tämä sääntökokoelma) sekä siihen kuuluva eettinen säännöstö (suom. huom. [Book 1](#) – Appendix 2 Code of Ethics and Conduct).
 - 3.4.2.7 Muut WA:n pyytämät tiedot.
- 3.4.3 Hallitus valitsee perusteellisen tutkinnan jälkeen isäntämaan niiden tarjousten joukosta, jotka täyttävät artiklan 3.4.2 vaatimukset.
- 3.4.4 Jos jäsenliitto, jolle mestaruuskilpailujen järjestäminen on myönnetty, ei pystykään järjestämään kilpailuja tai pitämään artikkelissa 3.4.2 mainittuja sitoumuksia, on pääsihteerille ja kaikille jäsenliitoille lähetettävä tieto tilanteesta välittömästi.
- 3.4.4.1 Isännöivä jäsenliitto on vastuussa kaikista todellisista ja kohtuullisista kustannuksista, jotka liittyvät suoraan mestaruuskilpailujen isännöimisen tai sitoumusten pitämisen laiminlyöntiin.
- 3.4.5 Hallitus päättää mahdollisesta mestaruuskilpailujen järjestäjän uudelleenvallinnasta.

3.4.5.1 Jos jäsenliitto haluaa muuttaa mestaruuskilpailun järjestämispaikkaa, voidaan muutos tehdä vain poikkeuksellisissa olosuhteissa ja yhteistyökomitean ennakko hyväksynnällä. Jos yhteistyökomitea kieltäytyy hyväksymästä paikan muutosta, jäsenliiton on jatkettava kilpailun järjestämistä alkuperäisessä paikassa tai WA peruu mestaruuskilpailun. Tällaisissa tapauksissa jäsenliitto on vastuussa kaikista kuluista, jotka aiheutuvat kisojen peruuntumisesta tai muuttamisesta toiseen maahan.

3.4.6 Kongressi voi asettaa maailmanmestaruuskilpailujen osallistumismaksuille ylärajan.

3.5 HALLINTORAKENTEET

3.5.1 Mestaruuskilpailuja hallinnoivat seuraavat komiteat:

- Koordinaatiokomitea
- Järjestelykomitea

3.5.2 Koordinaatiokomiteaan kuuluvat:

- WA:n presidentti tai hänen sijaisensa, joka toimii puheenjohtajana ja jonka ensisijainen tehtävä on suojella WA:n etuja yleisesti;
- Tekninen johtaja, jonka tehtävänä on varmistaa kilpailun teknisen puolen oikeellisuus;
- Isännöivän jäsenliiton puheenjohtaja tai hänen sijaisensa;
- Järjestelykomitean puheenjohtaja;
- WA:n pääsihteeri tai hänen sijaisensa, jonka tehtävänä on suojella WA:n etuja markkinoinnissa, televisiossa ja mediassa sekä kerätä tietoa tulevia mestaruuskilpailuja varten.

3.5.3 Maailmanmestaruuskilpailuja hallinnoi koordinaatiokomitea, joka on vastuussa:

- Tapahtuman valvonnasta ja sujuvasta etenemisestä;
- Sääntöjen noudattamisesta;
- Erimielisyyksien, valitusten ja protestien käsittelystä, mikäli ne eivät kuulu millekään muulle komitealle tai jurylle.
- Sujuvan toteutuksen ja WA:n maineen suojelemiseksi tarvittavien kiireellisten toimintojen toteuttamisesta;
- Muiden asioiden, joita WA:n säännöstyössä ei ole mainittu, päättämisestä;
- Juhlallisuuksien järjestämisen valvomisesta.

3.5.4 WA nimeää teknisen johtajan (Technical delegate) valvomaan mestaruuskilpailujen teknistä toteutusta.

Teknisen johtajan velvollisuuksiin kuuluu:

3.5.4.1

- Ylläpitää tiivistä yhteistyötä koordinaatiokomitean puheenjohtajan ja järjestyskomitean edustajan kanssa;

- Toimia tuomariston puheenjohtajan, ammunnanjohtajan ja koordinaatiokomitean tai järjestelykomitean yhteyshenkilönä;
- Neuvoa järjestäjiä säännöissä ja niiden tulkinnassa;
- Tarkastaa kilpailun aikana käytettävä urheilukalusto ja radan varustus;
- Varmistaa, että valmistelut ovat sopusoinnussa sääntöjen ja järjestäjän käsikirjan (suom. huom. Organisers manual, ei suomennettu) kanssa;
- Raportoida hallitukselle kilpailujen järjestämisen etenemisestä;
- Valvoa ja osallistua taulujärjestyksen arvontaan;
- Järjestää joukkueenjohtajien tapaaminen ja toimia siinä puheenjohtajana;
- Varmistaa, että sääntöjä noudatetaan;
- Neuvoa koordinaatiokomiteaa välttämättömissä muutoksissa, jotka ovat tarpeen WA:n etujen ja mestaruuskilpailujen laadun suojelemiseksi.

3.5.5 Järjestelykomitea on vastuussa mestaruuskilpailujen järjestelystä ja noudattaa koordinaatiokomitean päätöksiä.

3.5.5.1 Järjestäjien on ilmoitettava WA:lle 60 päivää ennen kilpailua, kuinka monta lehdistökorttia heillä on aikomus käyttää.

3.5.6 Järjestelykomitea toimittaa raportin järjestelyjen etenemisestä jokaiseen kongressin kokoukseen valituksi tulemisen ja kilpailun väliseltä ajalta.

3.5.7 Järjestelykomitea on kokonaisuudessaan vastuussa seuraavissa taloudellisissa seikoissa:

- Osanottomaksujen suuruuden päättäminen – kongressin asettamissa rajoissa;
- Doping-tutkimusten kustannukset

3.5.8 WA järjestää järjestelykomitean suostumuksella tuomarien ruokailun, majoituksen ja välttämättömän paikalliskuljetuksen, joiden kustannukset ovat järjestäjien vastuulla.

3.5.9 Pääsihteeri tiedottaa kaikille osanottajia kilpailuun ilmoittaneille jäsenliitoille sarjan peruuntumisesta mestaruuskilpailussa viimeistään 40 päivää ennen ensimmäistä ammuntopäivää.

3.5.10 WA nimeää tulospalveluvastaavan järjestelykomitean ja teknisen johtajan avuksi varmistamaan taulujen asettelun ja pisteenlaskennan oikeellisuuden, vahvistamaan tulokset ja julkaisemaan tuloslistat.

3.6 KILPAILUKUTSUT

3.6.1 Kilpailukutsut lähetetään kilpailukelpoisille jäsenliitoille, toimihenkilöille, hallitukselle ja vastaavalle vakitukselle komitealle.

3.6.1.1 Vähintään kuusi kuukautta ennen ensimmäistä kilpailupäivää järjestäjät julkaisevat:

- Kutsut kaikille jäsenliitoille, joilla on kilpailuoikeus;
- Yksityiskohtaisen informaation osanottomaksuista;

- Alustavat ilmoittautumislomakkeet, joissa tiedustellaan jokaiseen tapahtumaan odotettavissa olevien kilpailijoiden ja toimitsijoiden määrää;
- Sitovat ilmoittautumislomakkeet, joissa tiedustellaan jokaiseen tapahtumaan osallistuvien kilpailijoiden ja toimitsijoiden nimet
- Tietoa majoituksesta, varausjärjestelyistä, aterioista, kuluista, yms.

3.6.1.2 Vähintään kolme kuukautta ennen ensimmäistä kilpailupäivää järjestäjä lähettää kaikille kilpailukelpoisille jäsenliitoille vahvistuksen, että kilpailu pidetään kuten on ilmoitettu.

3.7 KILPAILUUN OSALLISTUMINEN

3.7.1 Kaikki asiansa hyvin hoitaneet ("in good standing", ks. [Book 1](#) Appendix 1 – Congress Procedures, article 3.1.6) jäsenliitot voivat ilmoittaa kilpailijoitaan kilpailuihin.

3.7.1.1 Jäsenliiton, joka haluaa ilmoittaa kilpailijoita mestaruuskilpailuihin, on toimittava seuraavasti:

- Pakollinen ennakkoilmoitus osallistujista on lähetettävä vähintään 90 päivää ennen ensimmäistä kilpailupäivää;
- Lopullinen osallistujalista on lähetettävä vähintään 20 päivää ennen ensimmäistä kilpailupäivää;
- Jos jäsenliiton osallistujien lopullinen lukumäärä poikkeaa enemmän kuin kahden (juniorikilpailuissa neljän) osanottajan verran ennakkoilmoituksesta, on jäsenliiton maksettava hallituksen määräämä sakko;
- Joukkueet, jotka ilmoittautuvat tai tekevät muutoksia osallistujalistoihin 20 päivän määräajan jälkeen maksavat 150 CHF sakon jokaisesta muutoksesta tai ilmoitetusta kilpailijasta;
- Missään tapauksessa WA ei hyväksy ilmoittautumisia enää joukkueenjohtajien tapaamisen tai virallisen harjoittelun jälkeen, kumpi tahansa on ensin.

3.7.1.2 Järjestäjä tai WA voi hylätä ilmoittautumisajan jälkeen tulleet ilmoittautumiset. Kuitenkin, jos ilmoittautumisen viivästyminen johtuu jäsenliitosta riippumattomista syistä, voivat järjestäjät ja WA hyväksyä ilmoittautumisen. WA varaa oikeuden hylätä kaikki 20 päivän määräajan jälkeen tulleet ilmoittautumiset, mikäli sellainen aiheuttaisi muutoksia ohjelmaan tai muita järjestelyongelmia. Päätöksen hylkäämisestä tekee pääsihteeri neuvoteltuaan järjestelykomitean kanssa.

3.7.1.3 Jäsenliiton on maksettava kokonaan järjestäjän lähettämä lasku ennen virallisia harjoituksia. Jollei laskua makseta ennen virallisia harjoituksia, järjestäjä tai WA järjestäjää konsultoituaan voi kieltää osallistumisen. Tällaisissa tapauksissa jäsenliitto on väliaikaisesti erotettu, kunnes lasku on kokonaan maksettu.

3.7.2 Osallistumisilmoituksen lähettäminen merkitsee, että:

- Jäsenliitto on hoitanut asiansa hyvin ("in good standing", ks. [Book 1](#) Appendix 1 – Congress Procedures, article 3.1.6);
- Jäsenliitto maksaa kaikki kilpailijoidensa tai toimitsijoidensa sairastumisesta tai tapaturmista aiheutuneet kustannukset;
- Kaikki kilpailijat ja toimitsijat ovat allekirjoittaneet Anti-doping -sopimuksen (ks. [Book 6](#) Appendix 1 – Anti-doping agreement).

Jos nämä ehdot eivät täyty, kyseisen jäsenliiton urheilijat eivät ole kelpollisia kilpailemaan mestaruuskilpailussa.

3.7.3 Jäsenliiton ilmoittamien kilpailijoiden määrä on rajoitettu.

- 3.7.3.1 Maailmanmestaruuskilpailuihin jäsenliitto voi lähettää enintään kolme kilpailijaa jokaiseen sarjaan.
- 3.7.3.2 Parikilpailussa joukkueen muodostavat saman sarjan yksi mies- ja yksi naiskilpailija.
- 3.7.3.3 Jäsenliiton lähettämien toimitsijoiden määrää on rajoitettu. Maailmanmestaruuskilpailuissa ja maailmanranking -tapahtumissa toimitsijoiden määrä saa olla enintään puolet rekisteröityjen ampujien määrästä.
- 3.7.4 Maailmanmestaruutta ei ratkaista missään sarjassa, jossa ennakkoilmoittautuneiden määrä on vähemmän kuin 12 osallistujaa henkilökohtaisessa kilpailussa ja kuusi osallistujaa joukkuekilpailussa. Juniori- ja para-ammuntasarjoille minimimäärät ovat kahdeksan henkilökohtaista osallistujaa ja neljä joukkuetta.
- 3.7.4.1 Vapaakierrokset ovat sallittuja, mikäli osanottajia on vähemmän kuin kuhunkin otteluun vaadittava määrä (ks. [4.5 Kierrokset](#)).
- 3.7.4.2 Vapaakierroksella (bye) olevat kilpailijat eivät ammu ko. ottelukierrosta, koska kilpailussa ei ole tarpeeksi osanottajia, jotta ottelukierroksen jokaiseen otteluun riittäisi vastustajia kaikille kilpailijoille. Vapaakierroksella vastustajattomiksi jääneet kilpailijat/joukkueet siirtyvät suoraan seuraavalle ottelukierrokselle.
- 3.7.4.3 Luovutettu ottelu on ottelu, jossa jompikumpi kahdesta kilpailijasta/joukkueesta ei ole läsnä, kun ammuntajärjestys päätetään (ammuttaessa vuorotellen) tai kun ottelu alkaa (kilpailijoiden/joukkueiden ampuessa yhtä aikaa). Kilpailija/joukkue, joka on läsnä, kun ammuntajärjestys päätetään tai kun ottelu alkaa julistetaan ottelun voittajaksi.
- 3.7.4.4 Järjestäjä pyytää kaikkia junioriluokkien kilpailijoita todistamaan syntymäaikansa virallisella todistuksella.

3.8 AKKREDITOINTI (kulkulupa)

- 3.8.1 Järjestäjät antavat jokaiselle osallistujalle ja toimitsijalle asianmukaisen kulkuluvan WA:n ohjeiden mukaan:
 - 3.8.1.1 Kulkulupa tulee olla aina mukana kilpailualueella ja se on pyydettyä esitettävä virkailijoille.

- 3.8.1.2 Vain asianmukaisen kulkuluvan haltijoilla on oikeus liikkua luvan mukaisilla alueilla.

3.9 MESTARUUSKILPAILUJEN ASIAKIRJAT

- 3.9.1 Järjestäjät ovat velvollisia toimittamaan seuraavat asiakirjat:
- 3.9.1.1 Mestaruuskilpailujen ohjelma, josta tulee käydä ilmi kaikkien kilpailujen päivämäärät, ajat ja tapahtumapaikat, juhlallisuudet, tapahtumat ja kilpailijoille ja toimitsijoille tarkoitetut palvelut ennen kilpailua ja kilpailun aikana. Ohjelman on oltava koordinaatiokomitean hyväksymä.
- 3.9.1.2 Taulujärjestys sekä väliaika- ja lopputulokset tapahtumapaikalla.
- 3.9.1.3 Lopullisen tuloslistan antaa WA kilpailun jälkeen.

3.10 AMMUNNANJOHTAJA

- 3.10.1 Tuomarikomitea nimeää ammunnanjohtajan.
- 3.10.1.1 Järjestäjä nimeää ammunnanjohtajan sijaisen ja jos tarpeellista, yhden tai useampia apulaisia.
- 3.10.1.2 Ammunnanjohtaja, hänen sijaisensa ja apulaisensa eivät saa ottaa muita tehtäviä kilpailun ajaksi eivätkä ottaa osaa ampumiseen.

3.11 TUOMARISTO

- 3.11.1 Tuomaritoimintaa johtaa kilpailun tuomarikomissio.
- 3.11.1.1 Kansainvälisissä kilpailutapahtumissa on oltava vähintään yksi tuomari jokaista seitsemää taustaa kohti karsintakierroksella tauluammunnan mestaruuskilpailuissa ja yksi tuomari jokaista neljää taustaa kohti karsintakierroksella maastoammunnan mestaruuskilpailuissa.
- 3.11.1.2 Muissa kilpailutapahtumissa on oltava vähintään yksi tuomari. Jokaista 10 taustaa kohti on nimettävä vähintään yksi tuomari.
- 3.11.2 Tuomarit nimeää tuomarikomitea.
- 3.11.2.1 Tuomarikomitea ilmoittaa nimetyt tuomarit pääsihteerille ja järjestäjille vähintään 90 päivää ennen ensimmäistä kilpailupäivää. Ennen nimityksen tekemistä tuomarikomitean on saatava vahvistus, että tuomari on käytettävissä.
- 3.11.2.2 Mikäli mahdollista, yhdestä jäsenliitosta nimitetään enintään kaksi tuomaria.
- 3.11.3 Tuomarikomitea nimittää yhden ylimääräisen tuomarin tuomariston puheenjohtajaksi.
- 3.11.3.1 Tuomaristo toimii tiiviissä yhteistyössä teknisen johtajan kanssa.
- 3.11.3.2 Maastoammunnan maailmanmestaruuskilpailuissa jokaisella tuomarilla on päämajaan yhteydessä oleva kommunikointiväline (ks. [artikla 8.1.1.14](#)).
- 3.11.3.3 Tuomariston puheenjohtajalla on oikeus muuttaa tuomareiden tekemiä virheellisiä päätöksiä. Muutosoikeus ei koske artikloissa 19.2 ja 19.3 (WA kirja 3) kuvattuja päätöksiä, joista ei voi tehdä protestia.

3.11.4 Tuomariston puheenjohtaja esittää turnauksesta raportin pääsihteerille.

3.12 TUOMARIEN ROOLI JA VELVOLLISUUDET

3.12.1 Tuomareiden tehtävänä on varmistaa, että kilpailu suoritetaan sääntöjen mukaisesti ja kaikkia kilpailijoita kohdellaan tasapuolisesti.

- 3.12.1.1 He tarkistavat kaikki matkat ja radan mitat ja sijoittelun, taulujen ja taustojen mitat, että taulut ovat oikealla korkeudella maasta ja että kaikki taustat on asetettu samaan kulmaan.
- 3.12.1.2 He tarkistavat kaikki tarvittavat kilpailualueen varusteet.
- 3.12.1.3 He tarkistavat kilpailijoiden välineet ennen kilpailua sekä milloin tahansa kilpailun aikana.
- 3.12.1.4 He valvovat ammuntaa ja tulosten merkintää.
- 3.12.1.5 He neuvottelevat yhdessä ammunnanjohtajan ja tuomariston puheenjohtajan kanssa ammuntaa koskevista asioista.
- 3.12.1.6 He käsittelevät esille tulevat erimielisyydet ja valitukset ja mikäli tarpeen, siirtävät ne jurylle.
- 3.12.1.7 He päättävät yhdessä ammunnanjohtajan kanssa ammunnan keskeyttämisestä vaikeiden sääolojen, sähkökatkojen ja vakavan onnettomuuden sattuessa tai muun tapauksen vuoksi, mutta pyrkivät kuitenkin mahdollisuuksien mukaan siihen, että kunkin päivän ohjelma toteutuu saman päivän aikana.
- 3.12.1.8 He käsittelevät joukkueenjohtajien tekemiä valituksia ja pyyntöjä sekä tarvittaessa ryhtyvät asian vaatimiin toimiin. Yhteiset päätökset tehdään yksinkertaisella äänten enemmistöllä. Äänten mennessä tasan voittaa se mielipide, jonka puolella tuomariston puheenjohtaja on.
- 3.12.1.9 He käsittelevät ammunnan johtamista tai kilpailijoiden käyttäytymistä koskevia kysymyksiä. Nämä asiat on esitettävä tuomareille ilman tarpeetonta viivytystä ja joka tapauksessa ennen palkintojen jakoa. Tuomariston tai juryn päätös on lopullinen.
- 3.12.1.10 He varmistavat niin pitkälle kuin mahdollista, että kilpailijat ja toimitsijat noudattavat säännöstöä sekä tuomariston tarpeelliseksi katsomia päätöksiä ja ohjeita.

3.13 JURY

- 3.13.1 Hallitus nimeää kolmijäsenisen juryn jokaiseen maailmanmestaruuskilpailuun.
- 3.13.2 Juryn tekemä päätös on lopullinen.
- 3.13.3 Valitukset tuomaritoimintaa kohtaan tulee esittää kirjallisena joukkueenjohtajan tai, jos häntä ei ole valittu, protestin tekijän toimesta.
 - 3.13.3.1 Aikomus tehdä valitus, joka voi vaikuttaa kilpailijan siirtymiseen kilpailun seuraavaan vaiheeseen, tulee tehdä kirjallisena ja esittää kilpailun tuomariston puheenjohtajalle viiden minuutin kuluessa kyseisen kierroksen tai ottelun loppumisesta, kumpi tahansa on aikaisemmin. Finaaleissa ilmoitus aikomuksesta tehdä valitus täytyy antaa 5 minuutin kuluttua ottelun päättymisestä tai ennen seuraavan ottelun alkua, kumpi tahansa on aikaisemmin.
 - 3.13.3.2 Kirjallinen valitus tulee esittää jurylle 15 minuutin kuluessa kyseessä olevan kierroksen tai ottelun päättymisestä, kumpi tahansa on aikaisemmin.
- 3.13.4 Valituksen tekemisestä peritään maksu, joka palautetaan, jos valitus hyväksytään tai mikäli jury päättää, että palauttaminen on asiallista. Valitusmaksun määrän päättää [WA:n] hallitus vuosittain.
- 3.13.5 Heti, kun valitus on vastaanotettu, on joukkueenjohtajia tiedotettava valituksesta ja sen sisällöstä.
- 3.13.6 Järjestäjän edustajat ja mestaruuskilpailun osallistujat eivät ole kelpollisia juryn jäseniksi.
- 3.13.7 Juryn täytyy olla käytettävissä koko mestaruuskilpailujen ajan, mukaan lukien virallinen harjoituspäivä. Ottelukierroksilla juryn täytyy olla läsnä ja käytettävissä kilpailuradalla.
- 3.13.8 Juryn päätökset kirjataan ja toimitetaan vetoituksen tekijälle, tuomariston puheenjohtajalle ja järjestäjälle ennen seuraavan kilpailuvaiheen alkua tai ennen palkintojen jakoa.

3.14 TULOSTEN MERKITSIJÄT

- 3.14.1 Tulosten merkitsijöitä on oltava niin paljon, että jokaisella taustalla on merkitsijä mestaruuskilpailuissa.
 - 3.14.1.1 Tulosten merkitsijät voivat olla kilpailijoita, kun taustassa on enemmän kuin yksi kilpailija. Järjestäjän määräämät merkitsijät, jotka eivät ota osaa ammuntaan, eivät saa osallistua millään lailla nuolen osuma-arvoa koskevaan keskusteluun. Maastoammunnan mestaruuskilpailuissa jokaisesta ryhmästä määrätään kaksi henkilöä merkitsijöiksi.
 - 3.14.1.2 Merkitsijät, jotka eivät ole kilpailijoita, työskentelevät yhden tai useamman järjestäjän nimeämän toimitsijan valvonnan alaisina, jotka ovat vastuussa tulosten oikeasta käsittelystä.
 - 3.14.1.3 Yhtä tai useampaa tulosnäyttöä, jotka ovat riittävän suuria taustan numeron, nimen, jäsenliiton lyhenteen ja jokaisen kilpailun vähintään kahdeksan ensimmäisen kilpailijan kumulatiivisen tuloksen näyttämiseen on pidettävä yllä.

3.14.1.4

Mikäli käytetään elektronista tulokorttia, on käytettävä myös manuaalista tulokorttia. Manuaaliseen tulokorttiin kirjatut osuma-arvot ja muu informaatio ovat virallista aineistoa.

3.15 AMMUNTAJÄRJESTYKSEN ARVONTA

- 3.15.1 Kilpailun järjestäjät antavat jokaiselle kilpailijalle numeron. Kilpailijat pukevat nämä numerot ylleen ja ne merkitään kilpailuohjelmaan, jotta katsojat ja muut tunnistavat heidät.
- 3.15.1.1 Kilpailijanumero pysyy muuttumattomana läpi koko kilpailutapahtuman (poikkeuksena artikla 3.15.1.5).
- 3.15.1.2 Kilpailijoiden sijoittaminen tauluille tai ammuntaryhmiin sekä vastaava kilpailijoiden numeroiden arvonta suoritetaan elektronisesti ja sen hyväksyy tekninen johtaja.
- Naisten ja miesten, ja jos tarpeelliseksi katsotaan eri jousityyppien, ammuntajärjestys arvotaan erikseen. Maasto- ja 3D –ammunnan mestaruuskisoissa saman maan kilpailijoiden välissä on oltava vähintään yksi ryhmä, kun taas muissa mestaruuskilpailuissa saman joukkueen kilpailijat voivat olla sijoitettu viereisiin taustoihin tai ammuntaryhmiin.
- 3.15.1.3 Kilpailijoiden korvaaminen toisilla kilpailijoilla on sallittua virallista harjoituspäivää edeltävään päivän asti.
- 3.15.1.4 Joukkueen toimitsijat ja kilpailijat saavat olla läsnä arvonnassa, mutta heillä ei ole puheoikeutta.
- 3.15.1.5 Olympialaisissa ja maailmanmestaruuskilpailuissa kilpailijoille annetaan henkilökohtaisissa kilpailuissa alkukilpailujen sijoitukseen perustuvat kilpailunumerot 1:n ja 64:n väliltä (32, 104), joita he pitävät kilpailun loppuun asti.

3.16 TAULUJÄRJESTYKSEN MUUTTAMINEN

- 3.16.1 Mestaruuskilpailuissa kilpailijat järjestetään uudelleen tauluihin seuraavasti:
- 3.16.1.1 Karsintakierrosta varten voivat tuomarit muuttaa taulujärjestystä siten, että taustassa ei ole enempää kuin yksi kilpailija samasta jäsenyhdistyksestä. Missään tilanteessa ei samaan taustaan saa sijoittaa enempää kuin kaksi kilpailijaa samasta jäsenyhdistyksestä.
- 3.16.1.2 Tauluammunnan mestaruuskilpailuissa kilpailijat sijoitetaan karsintakierroksen sijoituksen perusteella pudotuskaavioon (ks. [Book 2](#) Appendix 4 – Match Play Charts).
- 3.16.1.3 Maastoammunnan mestaruuskilpailuissa kilpailijat sijoitetaan karsintakierroksen ensimmäisen päivän ja jokaisen seuraavan kierroksen jälkeen saavutetun sijoituksen mukaan. Järjestäjien tulee huolehtia siitä, että samassa ammuntaryhmässä ei ole kuin yksi kilpailija samasta jäsenyhdistyksestä. Mikäli se ei ole mahdollista, missään tilanteessa ei samalle rastille saa sijoittaa enempää kuin kaksi kilpailijaa samasta jäsenyhdistyksestä paitsi finaalikierroksilla (semifinaalit ja finaalit).
- 3.16.1.4 3D-ammunnassa uudelleenjärjestely tehdään ensimmäisen karsintakierroksen ja jokaisen sitä seuraavan kierroksen jälkeen (semifinaaleihin asti) edellisellä kierroksella saavutetun sijoituksen perusteella noudattaen artiklassa 3.16.1.3 mainittuja periaatteita.

3.17 VÄLINETARKASTUS

- 3.17.1 Päivää ennen ensimmäistä kilpailupäivää kilpailujärjestäjän tulee osoittaa tuomareille harjoituskentältä tai sen välittömästä läheisyydestä paikka, jossa kilpailijat esittävät ne varusteet ja varavälineet, joita aikovat maailmanmestaruuskisoissa, Olympialaisissa tai muissa kansainvälisissä kilpailuissa käyttää.
- 3.17.1.1 Joukkueet kutsutaan aakkosjärjestyksessä tarkastukseen ja kaikkien kilpailijoiden ja joukkueenjohtajan tulee olla silloin paikalla.
- 3.17.1.2 Tuomari voi vaatia välineiden tai varusteiden muuttamista tai vaihtamista, jos ne ovat sääntöjen vastaisia.

3.18 MESTARUUSKILPAILUT

- 3.18.1 Maailmanmestaruus ja junioreiden maailmanmestaruus ratkaistaan
- tähtäinjousilla karsintakierroksena toimivan 70m-kierroksen (60m alle 18-vuotiaat) pohjalta ammuttavalla olympiakierroksella.
 - taljajousilla karsintakierroksena toimivan 50 m taljakierroksen pohjalta ammuttavalla taljaottelukierroksella.
- 3.18.2 Maastoammunnan maailmanmestaruus ratkaistaan WA:n mestaruusmaastoammuntakierroksella.
- 3.18.3 WA:n 3D-maailmanmestaruus ratkaistaan 3D-mestaruuskierroksella.
- 3.18.4 Kilpailuja voidaan ampua pimeään aikaan sopivissa valaistusoloissa. Kilpailijoiden tulee voida harjoitella näissä valaistusoloissa.
- 3.18.5 [WA:n] Puheenjohtaja voi muuttaa mestaruuskilpailujen ja muiden kisojen aikataulua TV-lähetysten vuoksi. Muutos tehdään järjestäjien kanssa yhteistyössä. Muutoksista tulee informoida kilpailijoita niin pian kuin mahdollista.

3.19 OHJELMA JA PROTOKOLLA

- 3.19.1 Ohjelman ja protokollan vahvistaa koordinaatiokomitea ja se julkaistaan mestaruuskilpailujen kutsussa.
- 3.19.1.1 Mestaruuskilpailujen ohjelmaan sisältyy:
- Joukkueenjohtajien tapaaminen
 - Välinetarkastus
 - Virallinen harjoittelu
 - Avausjuhlallisuudet
 - Kilpailu
 - Palkintojenjakojuhlallisuudet
 - Lopetusjuhlallisuudet

Aikataulu riippuu kilpailijoiden määrästä sarjassa ja käytettävissä olevasta tilasta.
Ohjelman on oltava sopusoinnussa Organiser's Manualin ohjeiden kanssa.

3.20 KILPAILURATA (FIELD OF PLAY)

Olympialaisissa ja maailmanmestaruuskilpailuissa

3.20.1 Olympialaisissa, tauluammunnan, junioreiden ja para-ammunnan maailmanmestaruuskilpailuissa sekä kaikissa kansainvälisissä kilpailuissa seuraavat finaalin rataa koskevat määräykset ovat voimassa:

3.20.1.1 Seuraavat välineet ovat kilpailijalla sallittuja:

- Kaksi joustia;
- Lisävarusteet, jotka on lueteltu [kirjassa 3 luvussa 11 Kilpailijan varusteet](#)

3.20.1.2 Seuraavat välineet ovat joukkueen toimitsijalla sallittuja:

- Yksi vyölaukku, jossa ovat kilpailijan tai joukkueen lisävarusteet
- Yhdet kiikarit tai yksi kaukoputki jalkoineen

3.20.1.3 Huonon sään vallitessa tarvittavia suojavälineitä sekä vaatteita saa käyttää teknisen johtajan (tai hänen poissa ollessaan tuomariston puheenjohtajan) luvalla.

3.20.2 Olympialaisissa ja maailmanmestaruuskilpailuissa voi ottelukierroksilla olla kaksi finaalin rataa, joissa kummassakin on kaksi taustaa.

4 KILPAILUMUODOT

4.1 AMMUNTALAJIT

4.1.1 Jousiammuntaurheilussa kilpailuja järjestetään seuraavissa jousiammunnan alalajeissa:

- Ulkoammunta
- Sisäammunta
- Maastoammunta
- Para-ammunta
- Jousiammuntajuoksu
- Viiriammunta
- Pituusammunta
- Hiihtojousiammunta
- 3D jousiammunta

4.2 LUOKAT

4.2.1 Luokkajako on seuraava:

- Naiset
- Miehet
- Alle 18-vuotiaat naiset
- Alle 18-vuotiaat miehet
- Alle 21-vuotiaat naiset
- Alle 21-vuotiaat miehet
- 50+ naiset
- 50+ miehet
- Para-ammunta: ks. kirja 3, [21 Parajousiammunta](#)

4.2.2 Taulu- ja maastoammunnassa voidaan järjestää erillisiä kilpailuja Alle 21, Alle 18-vuotialle sekä 50+ naisille ja –miehille.

4.2.2.1 Kilpailija saa kussakin kilpailussa osallistua vain yhteen niistä luokista, joihin hän on oikeutettu osallistumaan.

4.2.3 Kilpailija voi osallistua Alle 18 luokan kilpailuihin enintään sen vuoden loppuun asti, jonka aikana kilpailija täyttää 17 vuotta.

4.2.4 Kilpailija voi osallistua Alle 21 luokan kilpailuihin enintään sen vuoden loppuun asti, jonka aikana kilpailija täyttää 20 vuotta.

- 4.2.5 Kilpailija voi osallistua 50+ luokkiin niissä kilpailuissa, jotka järjestetään samana vuonna tai myöhemmin, kun kilpailija täyttää 50 vuotta.

4.3 JOUSITYYPIT

4.3.1 Erityyppisiä jousia käyttävät jousiampujat jaetaan kilpailuissa jousityypin mukaan. WA hyväksyy seuraavat jousityypit eri ammuntalajeissa:

4.3.2 Tauluammunta (ks. [Kirja 3 - Tauluammunta](#)):

- Tähtäinjousi
- Taljajousi
- Vaistojousi (Barebow)
- Standard-jousi (vain Standard-kierroksella)

4.3.3 Maastoammunta (ks. [Kirja 4 – Maasto- ja 3D-ammunta](#)):

Mestaruuskilpailuissa:

- Tähtäinjousi
- Taljajousi
- Vaistojousi (Barebow)

4.3.4-4.3.5 ks. WA Säännöt [Book 2](#)

4.3.6 Para-ammunta (ks. [kirja 3 - 21 Parajousiammunta](#))

- Tähtäinjousi
- Taljajousi

4.3.7 3D-ammunta (ks. [Kirja 4 – Maasto- ja 3D-ammunta](#))

- Taljajousi
- Vaistojousi
- Pitkäjousi
- Perinnejousi

4.3.8 Kilpailija voi kilpailla samassa kilpailutapahtumassa eri jousityypeillä, mutta missään tapauksessa tapahtuman ohjelmaa eikä rakennetta muuteta kilpailijan tarpeiden mukaan.

4.4 SARJAT

Luokan ja jousityypin yhdistelmää kutsutaan sarjaksi, esim. naisten taljajousi (ks. taulukko 4.4 WA [Book 2](#))

4.5 KIERROKSET

4.5.1 ULKOAMMUNTAKIERROKSET

4.5.1.1 Olympialaisissa ammutaan vain tähtäinjousella.

4.5.1.2 Pudotus- ja finaalikierrokset ammutaan seuraavasti:

- Pudotuskierroksilla sijoitetaan 104 parasta kilpailijaa (pakollista maailmanmestaruuskilpailuissa) karsintakierroksen tulosten mukaan sijoituskaavioon (katso [Book 2](#), Appendix 3 – Match Play Charts). He ampuvat ryhmittäin sarjan otteluita, joista jokainen koostuu viidestä (5) parhaasta kolmen (3) nuolen setistä tähtäin- ja vaistojousiampujilla ja viidestä kolmen nuolen sarjasta taljajousiampujilla ja W1 luokan ampujilla.
- Finaalikerroksilla pudotuskierrosten kahdeksan (8) parasta ampuvat yksittäin sarjan otteluita, joista jokainen koostuu viidestä (5) parhaasta kolmen (3) nuolen setistä tähtäin- ja vaistojousiampujilla ja viidestä kolmen nuolen sarjasta taljajousiampujilla ja W1 luokan ampujilla. Kilpailu huipentuu kultamitaliotteluun. Maailmanmestaruuskilpailuissa ottelut ammutaan peräkkäin. Kilpailijat ampuvat vuorotellen yhden (1) nuolen kerrallaan.
- Joukkueiden pudotuskierroksilla 24 parasta kolmijäsenistä joukkuetta (olympialaisissa 16), jotka karsintakierroksen yhteistuloksen perusteella on sijoitettu ottelukaavioon (katso [Book 2](#), Appendix 3 – Match Play Charts). Tähtäin- ja vaistojousijoukkueet ampuvat yhtä aikaa sarjan otteluita, joista jokainen muodostuu kuuden (6) nuolen seteistä (kaksi nuolta per kilpailija), paras neljästä (4) setistä. Taljajousijoukkueet ja W1-joukkueet ampuvat yhtä aikaa sarjan otteluita, joista jokainen muodostuu neljästä (4) kuuden (6) nuolen sarjasta (kaksi nuolta per kilpailija) kumulatiivisin pistein.
- Joukkueiden finaalikerroksella neljä (4) parasta pudotuskierrokselta jatkoon päässyttä joukkuetta ampuu sarjan yksittäisiä otteluita. Tähtäin- ja vaistojousijoukkueet ampuvat sarjan otteluita, joista jokainen muodostuu kuuden (6) nuolen seteistä (kaksi nuolta per kilpailija), paras neljästä (4) setistä. Taljajousijoukkueet ja W1-joukkueet ampuvat sarjan otteluita, joista jokainen koostuu neljästä (4) kuuden (6) nuolen sarjasta (kaksi nuolta per kilpailija) kumulatiivisin pistein. Kilpailu huipentuu kultamitaliotteluun. Olympialaisissa sekä Maailmanmestaruuskisojen ja Maailmancupin mitaliotteluissa joukkueet ampuvat vuorotellen kolmen nuolen erissä. Muissa tapahtumissa vuorotellen ampuminen on valinnaista. Ammunta-aika alkaa ja päättyy kilpailijan ylittäessä 1 m:n viivan.
- Parijoukkuekierroksella 24 parasta (Olympialaisissa 16) saman jäsenliiton parhaasta miehestä ja parhaasta naisesta koostuvaa joukkuetta sijoitetaan ottelukaavioon (katso [Book 2](#), Appendix 3 – Match Play Charts) karsintakierroksen yhteistuloksen perusteella. Tähtäin- ja vaistojousijoukkueet ampuvat yhtä aikaa sarjan otteluita, joista jokainen muodostuu neljän (4) nuolen seteistä (kaksi nuolta per kilpailija), paras neljästä (4) setistä. Taljajousijoukkueet ja W1-joukkueet ampuvat yhtä aikaa sarjan otteluita, joista jokainen muodostuu neljästä (4) neljän (4) nuolen sarjasta (kaksi nuolta per kilpailija) kumulatiivisin pistein.

- Kilpailumuotoa voidaan muuttaa sopimaan jousiammunnan kannalta erityisen mielenkiintoisille stadioneille ja paikoille sopivammaksi. Jäsenliittoja tulee tiedottaa asiasta vähintään vuotta ennen tapahtumaa.
- Tähtäinjousilla kierrosta kutsutaan Olympiakierrokseksi ja se ammutaan 70 m:n etäisyydeltä (60 m Alle 18 ja 50+) 122 cm:n tauluun, kun taas taljajousilla kierrosta kutsutaan taljaottelukierrokseksi ja se ammutaan 50 m:n etäisyydeltä 80 cm:n 6-renkaiseen tauluun. Vaistoajousilla kierrosta kutsutaan vaisto-ottelukierrokseksi ja se ammutaan 50 m:n etäisyydeltä 122 cm tauluun. W1-luokalle ks. artikla 21.4.3 kirjassa 3.
- Joukkue koostuu kolmesta (tai parijoukkue kahdesta) parhaiten karsintakierroksella sijoittuneesta kilpailijasta, paitsi jos joukkueenjohtaja ilmoittaa virallisesti hyväksytylle tulosten vahvistajalle tai tuomariston puheenjohtajalle kirjallisesti vähintään 15 minuuttia ennen kierroksen virallisen harjoituksen alkamista kilpailijan korvaamisesta toisella karsintakierrokselle osallistuneella kilpailijalla. Edellä olevien sääntöjen rikkominen johtaa joukkueen hylkäämiseen. Siinä tapauksessa, että kilpailija korvataan, vain joukkuekierroksella ampuneille kilpailijoille annetaan mitali, ei karsintakierroksella ampuneille.

4.5.1.3 Talja-ammunnan 50 metrin kierroksella ammutaan 72 nuolta 80 cm tauluun.

4.5.1.4 Alle 18 ja 50+ 60 metrin kierroksella (tähtäinjousella) ammutaan 72 nuolta 60 metrin etäisyydeltä 122 cm tauluun.

4.5.1.5 70m kierroksella (tähtäinjousella) ammutaan 72 nuolta 70 m:n etäisyydeltä 122 cm tauluun.

4.5.1.6 Näkörajoitteisten kierrokset on lueteltu kappaleessa 21.

4.5.1.7 Vaistoammunnan 50 metrin kierroksella ammutaan 72 nuolta 122 cm tauluun 50 metrin etäisyydeltä.

4.5.2 SISÄAMMUNTAKIERROKSET

4.5.2.1 18 metrin kierroksella ammutaan 60 nuolta 40 cm kymmenrenkaiseen tauluun tai 40 cm kolmoisspottiin.

4.5.2.2 Ottelukierros ammutaan 40 cm kolmoisspottiin 18 m:n matkalta ja siihen kuuluu:
4.5.2.2.1:

- Tähtäinjousen pudotuskierros, jossa 32 kilpailijaa on sijoitettu ottelukaavioon karsintakierroksen tuloksen perusteella (ks. [Book 2](#), Appendix 4 – Match Play Charts, 4. Match Play Chart 3 (32 athletes, byes are permitted)). Kilpailijat ampuvat sarjan otteluita ryhmittäin siten, että kukin ottelu koostuu paras viidestä (5) kolmen (3) nuolen setistä.
- Tähtäinjousen finaalikierros, jossa kahdeksan pudotuskierroksilta selvinnyttä kilpailijaa ampuu sarjan yksittäisiä otteluita, kunkin ottelun koostuessa paras viidestä (5) kolmen (3) nuolen setistä. Ottelukierros

huipentuu kultamitaliotteluun. Kilpailijat ampuvat vuorotellen yhden nuolen kerrallaan.

- Tähtäinjoukkueiden pudotuskierrros, jossa 16 parasta kolmen henkilön joukkuetta, jotka on järjestetty ottelukaavion mukaiseen järjestykseen karsintakierroksen kokonaispistemäärän perusteella (ks. [Book 2](#), Appendix 4 – Match Play Charts, 5. Match Play Chart 4 (16 athletes/teams, byes are permitted)), ampuvat yhtä aikaa sarjan otteluita. Ottelut koostuvat kuuden (6) nuolen sarjoista (2 nuolta per kilpailija), paras neljästä (4) setistä.
- Tähtäinjoukkueiden finaalkierros, jossa 4 pudotuskierroksista selvinnyttä joukkuetta ampuu sarjan itsenäisiä otteluita, ottelut koostuvat kuuden (6) nuolen sarjoista (2 nuolta per kilpailija), paras neljästä (4) setistä.

4.5.2.2.2:

- Taljajousen pudotuskierrros, jossa 32 kilpailijaa on sijoitettu ottelukaavioon karsintakierroksen tuloksen perusteella (ks. [Book 2](#), Appendix 4 – Match Play Charts, 4. Match Play Chart 3 (32 athletes, byes are permitted)). Kilpailijat ampuvat sarjan otteluita ryhmittäin siten, että kukin ottelu koostuu viidestä (5) kolmen (3) nuolen sarjasta kumulatiivisin pistein.
- Taljajousen finaalkierros, jossa kahdeksan pudotuskierroksilta selvinnyttä kilpailijaa ampuu sarjan yksittäisiä otteluita, kunkin ottelun koostuessa viidestä (5) kolmen (3) nuolen sarjasta kumulatiivisin pistein. Ottelukierros huipentuu kultamitaliotteluun. Kilpailijat ampuvat vuorotellen yhden nuolen kerrallaan.
- Taljajoukkueiden pudotuskierrros, jossa 16 parasta kolmen henkilön joukkuetta, jotka on järjestetty ottelukaavion mukaiseen järjestykseen karsintakierroksen kokonaispistemäärän perusteella (ks. [Book 2](#), Appendix 4 – Match Play Charts, 5. Match Play Chart 4 (16 athletes/teams, byes are permitted)), ampuvat yhtä aikaa sarjan otteluita. Ottelut koostuvat neljästä (4) kuuden (6) nuolen sarjasta (2 nuolta per kilpailija).
- Taljajoukkueiden finaalkierros, jossa 4 pudotuskierroksista selvinnyttä joukkuetta ampuu sarjan itsenäisiä otteluita, jotka koostuvat neljästä (4) kuuden (6) nuolen sarjasta (2 nuolta per kilpailija), huipentuen joukkuekultamitaliotteluun.

4.5.2.2.3

- Vaistojousen pudotuskierrros, jossa 32 kilpailijaa on sijoitettu ottelukaavioon karsintakierroksen tuloksen perusteella (ks. Appendix 3- Match Play Charts, 4. Match Olay Chart 3 (32 athletes, byes are permitted)). Kilpailijat ampuvat sarjan otteluita ryhmittäin siten, että kukin ottelu koostuu paras viidestä (5) kolmen (3) nuolen setistä.

- Vaistojousen finaalikierros, jossa kahdeksan pudotuskierroksilta selvinnyttä kilpailijaa ampuu sarjan yksittäisiä otteluita, kunkin ottelun koostuessa paras viidestä (5) kolmen (3) nuolen setistä. Ottelukierros huipentuu kultamitaliotteluun. Kilpailijat ampuvat vuorotellen yhden nuolen kerrallaan.
- Vaistojoukkueiden pudotuskierros, jossa 16 parasta kolmen henkilön joukkuetta, jotka on järjestetty ottelukaavion mukaiseen järjestykseen karsintakierroksen kokonaispistemäärän perusteella (ks. Appendix 3 – Match Play Charts, 5. Match Play Chart 4 (16 athletes/teams, byes are permitted)), ampuvat yhtä aikaa sarjan otteluita. Ottelut koostuvat kuuden (6) nuolen sarjoista (2 nuolta per kilpailija), paras neljästä (4) setistä.
- Vaistojoukkueiden finaalikierros, jossa 4 pudotuskierroksista selvinnyttä joukkuetta ampuu sarjan itsenäisiä otteluita. Ottelut koostuvat kuuden (6) nuolen sarjoista (2 nuolta per kilpailija), paras neljästä (4) setistä. Ottelukierros huipentuu mitaliotteluihin.

4.5.2.3 Näkörajoitteisten kierros on määritelty kirjassa 3 artikkelissa [21.12 Näkövammaiset urheilijat](#).

4.5.2.4 Sisäkierrokset voidaan ampua myös ulko-olosuhteissa.

4.5.3 MAASTOAMMUNTAKIERROKSET

4.5.3.1 Maastoammuntakierroksella on 24 rastia. Rastia kohden ammutaan kolme (3) nuolta. Rastit on sijoitettu radalle, joka on laadittu maastoammunnan perinteiden mukaisesti huomioiden ammunnan ja tähtäyksen haasteet. Ammuntaetäisyydet on määritelty artikloissa 8.1.1.9 ja 8.1.1.10. Kierroksen etäisyydet voivat kaikki olla ilmoitettuja tai arvioitavia tai näiden kahden yhdistelmiä. Kierroksella voi olla miten monta kävelyrastia tai viuhkarastia tahansa.

- 4.5.3.1.1 Kierros voidaan ampua kiertämällä sama rata kahdesti, paitsi maailmanmestaruuskisoissa.

4.5.3.2 Nuolenpääkierroksella on 24 tai 48 rastia, joka on yhtä paljon kuin kahdella kokonaisella maastokierroksella. Ammuntaetäisyydet ovat määriteltyinä artikloissa 8.1.1.9 ja 8.1.1.10. Kierrokset voidaan ampua joko kokonaan ilmoitetuilla, kokonaan arvioitavilla tai millä tahansa ilmoitettujen ja arvioitujen etäisyyksien yhdistelmällä.

4.5.3.3 Maastoammunnan maailmanmestaruuskierrokset, joissa ei käytetä kävelyrasteja eikä viuhkarasteja, muodostuvat seuraavasti:

4.5.3.3.1 Karsintakierroksella ammutaan kaksi (2) 24 rastin maastokierrosta niin, että ensimmäisenä kilpailupäivänä ammutaan kierros arvioitavilla etäisyyksillä ja toisena kilpailupäivänä ammutaan kierros ilmoitetuilla etäisyyksillä.

4.5.3.3.2 Pudotuskierroksilla ammutaan ryhmäformaattilla. Karsinnan 1. ja 2. sijoittuneet kilpailijat sijoitetaan suoraan semifinaaleihin. Sijoilla 3-22 olevat kilpailijat jaetaan neljään viiden kilpailijan ryhmään, ja ampuvat jäljellä olevista kahdesta semifinaalipaikasta.

4.5.3.3.3 Ensimmäinen ottelu kussakin ryhmässä ammutaan alimmilla sijoilla olevien kilpailijoiden välillä. Paremmat pisteet kuuden rastin jälkeen ampunut kilpailija etenee seuraavaan otteluun, jossa vastustaja on ryhmän seuraava ampuja sijoituksen mukaan.

4.5.3.3.4 Jokaisen ottelukierroksen jälkeen karsintarataa vaihdetaan jousityypeittäin.

4.5.3.3.5 Ryhmän A voittaja ampuu ottelun ryhmän D voittajaa vastaan, ja ryhmän C voittaja B:n voittajaa vastaan. Näiden otteluiden voittajat etenevät semifinaaleihin.

Pool A	Pool B	Pool C	Pool D
3	5	4	6
10	8	9	7
11	13	12	14
18	16	17	15
19	21	20	22

4.5.3.3.6 Ottelut koostuvat kuudesta rastista. Kaikkien taulukokojen tulisi olla käytössä (ks. WA:n maasto & 3D komitealla on ohjeistus ratojen suunnitteluun). Rastit ammutaan annetuilta etäisyyksiltä. Kilpailijat ampuvat yhtä aikaa.

- Otteluissa, joissa kilpailijat on ryhmitelty niin, että kahta ottelua (4 ampujaa) ammutaan samaan taustaan:
 - Aakkosjärjestyksessä ensimmäisenä oleva ottelu ammutaan aina ensin. Esimerkiksi poolin B ja poolin D ottelu ammutaan samaan taustaan, poolin B ottelu ammutaan aina ensin.
 - Seniorit ampuvat aina ensin, jos kilpailijat ovat samasta poolista, mutta ikäluokkaa Alle 21 ja 50+.

4.5.3.3.7 Mikäli kilpailijoita on vähemmän kuin 22, heidät sijoitetaan kaikki ryhmiin ja kaikki etenevät pudotuksiin.

4.5.3.3.8 Finaalikierroksilla neljä parasta kilpailijaa ampuvat kukin kaksi ottelua (semifinaalit ja mitaliottelut), jotka koostuvat neljästä rastista annetuilla etäisyyksillä, kolme nuolta per rasti. (Katso 8.1.1.2).

4.5.3.3.8.1

Semifinaaleissa ryhmien A ja D voittaja ampuu karsinnan 2. sijoittunutta vastaan ja ryhmien B-C voittaja 1. sijoittunutta vastaan. Voittajat etenevät kultaotteluun ja häviäjät pronssiotteluun. Mikäli kilpailijat ampuvat semifinaaleissa neljän ryhmänä, pari A-D voittaja-2.sijoittunut ampuu ensin kaikilla rasteilla. Mitaliotteluissa pronssiottelupari ampuu ensin.

4.5.3.3.8.2

Finaalikerroksella korkeammalle sijoittunut kilpailija ampuu vasemmalta paikalta.

4.5.3.3.9 Parhaat 8 joukkuetta ampuvat 4 rastin neljännesfinaaliottelut.

4.5.3.3.10 Rastit laaditaan haastamaan joukkueet ottaen käytettävissä oleva maasto huomioon. Ensimmäisellä rastilla korkeammalle sijoittunut joukkue valitsee, kumpi joukkue ampuu ensin. Tämän jälkeen joukkue, jolla on pienemmät kumulatiiviset pisteet, ampuu ensin. Jos pisteet ovat tasan, ottelun aloittanut joukkue ampuu ensin. Joukkueet sijoitetaan vasempaan/oikeaan taustaan paperisen tulokortin mukaisesti.

4.5.3.3.10.1

Joukkueet sijoitetaan ottelukaavioon karsintakerroksen yhteistulosten (kolme parasta tulosta) perusteella. Joukkueenjohtaja päättää joukkueen kokoonpanon. Jokainen joukkueen jäsen ampuu yhden (1) nuolen rastia kohden oman jousityyppinsä ampumapaikalta. Jokaisen ottelun voittajat jatkavat joukkueiden finaalikerroksille.

4.5.3.3.11 Joukkueiden finaalikerroksella kohtaavat neljä (4) parasta joukkuetta (semifinaali) jokaisesta luokasta. Joukkue koostuu kolmesta (3) kilpailijasta, yksi jokaisesta jousityypistä.

- Ensimmäisellä rastilla korkeammalle sijoittunut joukkue valitsee, kumpi ampuu ensin. Tämän jälkeen joukkue, jolla on pienemmät pisteet, ampuu ensin. Jos pisteet ovat tasan ottelun aloittanut joukkue ampuu ensin.
- Joukkueet sijoitetaan vasempaan/oikeaan taustaan paperisen tulokortin mukaisesti.

4.5.3.3.11.1

Jokainen joukkueenjäsen ampuu yhden (1) nuolen rastia kohden oman jousityyppinsä paalulta. Hävinneet joukkueet jatkavat pronssiotteluun ja voittajat kultaotteluun (mitalifinaalit). Molemmat mitaliottelut ammutaan neljältä ilmoitetuilla etäisyyksillä olevilta lisärasteilta (katso henkilökohtaisten finaalien kohdalta ammuntajärjestys).

4.5.3.3.12 Maastoammunnan parijoukkueiden ottelukierrokset

4.5.3.3.12.1

Parijoukkueiden ottelukierroksilla neljä (4) parasta joukkuetta (semifinaalit) ampuvat otteluita annetuilta etäisyyksiltä neljän rastin radalla.

4.5.3.3.12.2

Joukkueet järjestetään ottelukaavioihin karsintakerroksen (korkeimpien tulosten) yhteenlaskettujen pisteiden perusteella. Joukkueen kokoonpanon määrittää joukkueenjohtaja.

4.5.3.3.12.3

Parijoukkueessa on yksi mies- ja yksi naisampuja jousityypeittäin.

4.5.3.3.12.4

Ottelussa parijoukkueen kumpikin ampuja ampuu kaksi (2) nuolta.

4.5.3.4

Finaalikerrokset

4.5.3.4.1 Finaalikerroksella jokaisesta luokasta ja jousityypistä muodostetaan ryhmät, jotka lähtevät seuraavassa järjestyksessä:

- Naiset vaistojousi
- Miehet vaistojousi
- Naiset tähtäinjousi
- Miehet tähtäinjousi
- Naiset taljajousi
- Miehet taljajousi

4.5.3.4.2 Järjestäjät päättävät, ammutaanko finaalikerrokset yhtenä keskeytymättömänä kierroksena vai pidetäänkö semifinaalien ja mitaliottelujen välissä tauko. Ryhmät järjestetään uudelleen neljännen rastin jälkeen. Mikäli semifinaalissa syntyy tasatilanne, se on ratkaistava neljännellä rastilla ennen ryhmien uudelleenjärjestämistä. Järjestäjät voivat antaa eri sarjojen ampua erillisillä radoilla nopeuttaakseen kilpailua.

4.5.3.4.3 Joukkuefinaalien radoilla käytetään eri rasteja kuin yksilökilpailuissa.

4.5.4 – 4.5.5 ks. WA [Book 2](#) 2012

4.5.6 3D-KIERROKSET

4.5.6.1 3D-kierros koostuu 24 arvioitavan etäisyyden rastista. Kaksi nuolta ammutaan per rasti. Rastit laaditaan radaksi huomioiden ammuntatyylin vaatimat haasteet tähtäämisessä ja ampumisessa. Artikla 9.1.1.7 listaa rastien etäisyydet.

4.5.6.2 3D mestaruuskierrokset

3D mestaruuskierrokset koostuvat yksilökilpailussa karsintakierroksesta, pudotuskierroksesta ja finaalikerroksista. Joukkuekilpailussa ammutaan pudotuskierros ja finaalikerrokset.

4.5.6.2.1 Karsintakierros koostuu kahdesta 3D-kierroksesta, 24 arvioitavaa rastia per kierros.

4.5.6.2.2 Pudotuskierroksilla ammutaan ryhmäformaattilla. Karsinnan 1. ja 2. sijoittuneet kilpailijat sijoitetaan suoraan semifinaaleihin. Sijoilla 3-22 olevat kilpailijat jaetaan neljään viiden kilpailijan ryhmään, ja ampuvat jäljellä olevista kahdesta semifinaalipaikasta.

4.5.6.2.3 Ensimmäinen ottelu kussakin ryhmässä ammutaan alimmilla sijoilla olevien kilpailijoiden välillä. Paremmat pisteet kuuden rastin jälkeen ampunut kilpailija etenee seuraavaan otteluun, jossa vastustaja on ryhmän seuraava ampuja sijoituksen mukaan.

4.5.6.2.3.1

Jokaisen ottelukierroksen jälkeen siirrytään jousityypeittäin toiselle pudotusradalle.

4.5.6.2.4 Ryhmän A voittaja ampuu ottelun ryhmän D voittajaa vastaan, ja ryhmän C voittaja B:n voittajaa vastaan. Näiden otteluiden voittajat etenevät semifinaaleihin.

Pool A	Pool B	Pool C	Pool D
3	5	4	6
10	8	9	7
11	13	12	14
18	16	17	15
19	21	20	22

4.5.6.2.5 Ottelut koostuvat kuudesta rastista. Rastit ammutaan arvioitavilta etäisyyksiltä. Kilpailijat ampuvat yhtä aikaa. (WA:n & 3D komitealla on ohjeistus ratojen suunnitteluun)

4.5.6.2.6 Mikäli kilpailijoita on vähemmän kuin 22, heidät sijoitetaan kaikki ryhmiin ja kaikki etenevät pudotuksiin.

4.5.6.2.7 Finaalikerroksilla neljä parasta kilpailijaa ampuvat kukin kaksi neljän rastin ottelua (semifinaalit ja mitaliottelut).

4.5.6.2.7.1

Semifinaaleissa ryhmien A ja D voittaja ampuu karsinnan 2. sijoittunutta vastaan ja ryhmien B-C voittaja 1. sijoittunutta vastaan. Voittajat etenevät kultaotteluun ja häviäjät pronssiotteluun.

Semifinaaleissa mikäli kilpailijat ampuvat neljän ryhmänä, pari A-D - 2. sijoittunut ampuu ensin kaikilla rasteilla. Mitaliotteluissa pronssiottelun pari ampuu ensin.

4.5.6.2.7.2

Finaalikerroksella korkeammalle sijoittunut kilpailija ampuu vasemmalta paikalta.

4.5.6.2.8 Joukkueiden pudotuskierroksella (neljännesfinaalit) kahdeksan parasta kahdelta karsintakierrokselta jatkoon päässyttä joukkuetta ampuu kukin neljä rastia. Joukkueessa on yksi taljajousiampuja, yksi pitkäjousiampuja ja yksi vaistojousiampuja, joko Instinctive bow tai Barebow. Joukkueen sijoittuminen perustuu kunkin sarjan ampujien parhaisiin tuloksiin karsintakierroksen jälkeen. (Jos kilpaillaan sekä Perinnejousella että vaistojousella, otetaan sijoitukseen mukaan parempi tulos.)

4.5.6.2.8.1

Joukkueet järjestetään paremmuusjärjestykseen toisen karsintakierroksen jälkeen kunkin sarjan yksilökilpailujen tuloksiin perustuen.

4.5.6.2.8.2

Ensimmäisellä rastilla korkeammalle sijoittunut joukkue päättää, kuka aloittaa ammunnan. Sen jälkeen se joukkue, jolla on pienempi kumulatiivinen tulos, ampuu ensimmäisenä seuraavalla rastilla. Jos joukkueet ovat tasatilanteessa, aloittaa ammunnan se joukkue, joka aloitti ottelun.

4.5.6.2.8.3

Kukin kilpailija joukkueessa ampuu yhden nuolen rastia kohden jousityyppinsä omalta paalulta. Ottelun voittaja etenee joukkueiden finaalikierrokselle.

4.5.6.2.9 Joukkueiden finaalikierroksilla neljä parasta pudotuskierroksilta selvinnyttä joukkuetta ampuu kaksi neljän rastin ottelua (semifinaalit ja finaalit).

4.5.6.2.9.1

Ensimmäinen ottelu: semifinaalit: Korkeammalle sijoittunut joukkue päättää, kumpi aloittaa ammunnan ensimmäisellä rastilla. Sen jälkeen se joukkue, jolla on matalampi kumulatiivinen tulos, ampuu seuraavan rastin ensin. Jos joukkueet ovat tasatilanteessa, ammunnan aloittaa joukkue, joka aloitti ottelun. Jokainen joukkueen jäsen ampuu yhden nuolen oman jousityyppinsä paalulta rastilla.

Toinen ottelu: Mitaliottelu: Semifinaalien voittajat siirtyvät kultaotteluun ja häviäjät pronssiotteluun. Molemmat mitaliottelut ammutaan neljällä lisärastilla.

4.5.6.2.9.2

Joukkueiden finaalityyleisyyksillä käytetään eri rasteja kuin yksilökilpailussa.

4.5.6.2.10 3D parikilpailut

4.5.6.2.10.1

Parijoukkueiden pudotuskierroksilla neljä parasta joukkuetta (semifinaalit) ampuvat neljän arvioitavan rastin otteluita.

4.5.6.2.10.2

Joukkueet sijoitetaan pudotuskaavioihin karsintakierrosten (parhaiden) yhteistulosten perusteella. Joukkueen kokoonpanon määrittää joukkueenjohtaja.

4.5.6.2.10.3

Parijoukkueessa on yksi miesampuja ja yksi naisampuja jousityypeittäin.

4.5.6.2.10.4

3D parijoukkueottelussa kumpikin ampuja ampuu 1 nuolen rastilla.

4.5.6.3 Finaalikerrokset

4.5.6.3.1 Eri luokkien kilpailijat aloittavat finaalikerroksensa seuraavassa järjestyksessä: Pitkäjousi, naiset – pitkäjousi, miehet – Perinnejousi, naiset – Perinnejousi, miehet – vaistojousi, naiset – vaistojousi, miehet – taljajousi, naiset – taljajousi, miehet. Vaihtoehtoisesti voidaan radalle lähettää ensin kaikki naiset ja sitten kaikki miehet.

4.6 TURNAUKSET JA KILPAILUTAPAHTUMAT

4.6.1 Kilpailua, josta voidaan antaa erillinen tuloslista ja erilliset palkinnot ja/tai arvonimet, kutsutaan kilpailutapahtumaksi.

4.6.2 Turnaus on järjestetty kilpailu, johon kuuluu yksi tai useampia kilpailutapahtumia.

4.6.2.1 Kun turnaukseen kuuluu eri ammunталajien artiklassa 4.1 listattuja kilpailutapahtumia, seuraa ohjelma em. artiklassa ilmoitettua järjestystä.

4.7 WA:N KILPAILUTAPAHTUMAT

4.7.1 WA:n virallisen hyväksynnän voivat saada vain turnaukset, jotka koostuvat yhdestä tai useammasta alla mainitusta kilpailutapahtumasta.

4.7.2 Ulkoammunnassa:

- Alle 18-vuotiaiden naisten ja -miesten, alle 21-vuotiaiden naisten ja -miesten, naisten, miesten sekä 50+ naisten ja -miesten luokissa:

- 1440-kierros
- 1440-kierros joukkueille
- tupla-1440-kierros
- tupla-1440-kierros joukkueille
- 70 metrin kierros (vain tähtäinjousi)
- tupla 70 metrin kierros (vain tähtäinjousi)
- 60 metrin kierros Alle 18 ja 50+ (vain tähtäinjousi)
- tupla 60 metrin kierros Alle 18 ja 50+ (vain tähtäinjousi)
- 70 metrin kierros joukkueille (vain tähtäinjousi)
- 60 metrin kierros Alle 18 ja 50+ joukkueille (vain tähtäinjousi)
- olympiakierros (vain tähtäinjousi)
- olympiakierros Alle 18 ja 50+ (vain tähtäinjousi)
- 50 metrin kierros taljajouselle (vain taljajousi)
- tupla 50 metrin kierros taljajouselle (vain taljajousi)
- 50 metrin kierros taljajousijoukkueille (vain taljajousi)
- taljajousen ottelukierros (vain taljajousi)
- 50 metrin kierros vaistojouselle (vain vaistojousi)
- tupla 50 metrin kierros vaistojouselle (vain vaistojousi)
- 50 metrin kierros vaistojousijoukkueille (vain vaistojousi)
- vaistojousen ottelukierros (vain vaistojousi)

4.7.3 Sisäammunnassa:

- Vaisto- tähtäin- ja taljajousille naisten, miesten, alle 21-vuotiaiden naisten ja -miesten, alle 18-vuotiaiden naisten ja -miesten, 50+ naisten ja -miesten luokissa:
 - 18 metrin kierros
 - 25 metrin kierros
 - yhdistetty kierros
 - Tähtäinjousen sisäottelukierros
 - Taljajousen sisäottelukierros
 - Vaistojousen sisäottelukierros
 - Tähtäinjoukkueiden sisäottelukierros
 - Taljajoukkueiden sisäottelukierros
 - Vaistojoukkueiden sisäottelukierros

4.7.4 Maastoammunnassa

- Vaisto- tähtäin- ja taljajousille naisten, miesten, alle 21-vuotiaiden naisten ja -miesten, alle 18-vuotiaiden naisten ja -miesten, 50+ naisten ja -miesten luokissa:
 - maastoammuntakierros
 - Nuolenpääkierros
 - maailmanmestaruuskierros

4.7.5 – 4.7.9 ks. WA [Book 2](#)

4.7.10 Parajousiampunnassa (ks. [21 Parajousiampunta](#) kirjassa 3)

4.8 TURNAUSTEN TUNNUSTAMINEN

4.8.1 WA antaa virallisen tunnustuksen seuraaville kilpailuille:

- Maailmanmestaruuskilpailut
- Olympialaiset
- Paralympialaiset
- Maailman ranking
- Suoritusmerkkeihin ja maailmanennätyksiin oikeuttavat kilpailut
- Olympialaisten ja Paralympialaisten karsintakilpailut

4.8.2 Vaatimukset virallisen tunnustuksen saamiseksi turnaukselle.

4.8.2.1 Virallisen tunnustuksen saamiseksi turnausten on noudatettava seuraavia kilpailun järjestämisestä annettuja normeja, jotka on tarkemmin kuvailtu asiaankuuluuissa artikloissa:

- Ilmoittautuminen
- Kilpailuun kutsuminen
- Muiden jäsenliittojen kilpailijoiden osallistuminen
- Ammuntajärjestys (lista tauluista/ryhmistä)
- Tuomaritoiminta

- Tulosten julkaiseminen

4.8.2.2

Jäsenliitto, joka haluaa virallisen tunnustuksen kilpailutapahtumalleen ilmoittaa siitä pääsihteerille seitsemän päivää ennen kilpailun alkua. Ilmoituksessa on oltava seuraavat asiat:

- Kilpailutapahtuman nimi ja paikka
- Tapahtumaan kuuluvat kilpailut
- Onko kilpailutapahtuma avoin muiden jäsenliittojen kilpailijoille tai joukkueille.

4.8.2.3

Kilpailussa on oltava ammunnanjohtaja ja tuomarit sekä kansainvälisissä kilpailuissa kolmihenkinen jury. Kaikkien tuomarien on oltava joko jäsenliiton tai WA:n hyväksymiä.

4.8.2.4

Muutokset artiklassa 4.8.2.2 mainittuihin tietoihin voi hyväksyä vain pääsihteeri, jos niistä on ilmoitettu vähintään seitsemän päivää ennen ensimmäistä ammuntopäivää.

5 MESTARUUDET JA ENNÄTYKSET

5.1, 5.3, 5.4, 5.6 - 5.7 ks. WA Book 2

5.2 MAAILMANENNÄTYS – MÄÄRITELMÄ

- 5.2.1 Uusi ennätys kirjataan, kun tulos ylittää olemassa olevan ennätyksen vähintään yhdellä pisteellä tai pituusammunnassa etäisyys on vähintään yhden senttimetrin (1 cm) pitempi kuin olemassa oleva ennätys.
- 5.2.2 Kun ulkoammunnassa on syntynyt täydellinen tulos, pitää uuden ennätyksen sisältää sisäkymppien (X:t) lukumäärä, ja sisäkympejä on oltava vähintään yksi enemmän kuin olemassa olevassa ennätyksessä.

5.5 ENNÄTYSTEN HYVÄKSYMINEN

- 5.5.1 Olympialaisissa, Paralympialaisissa, maailmanmestaruuskilpailuissa ja maailman ranking -kilpailuissa ammutut maailmanennätykset vahvistetaan automaattisesti heti, kun kilpailun tulokset ovat virallisia. Muissa kilpailuissa, jotka noudattavat artiklan 4.8.2 määräyksiä, ammutut ennätykset osoitetaan WA:n pääsihteerille hyväksyttäväksi.

- 5.5.1.1 Muissa kilpailuissa ammutut tulokset on lähetettävä pääsihteerille 10 päivän kuluessa kilpailun päättymisestä.

Kuka tahansa voi tehdä ennätysilmoituksen. Ilmoitukseen on liitettävä sen jäsenliiton, jonka luvalla kilpailu on järjestetty, lausunto seuraavista asioista:

- Kilpailun nimi, kuvaus, paikka ja päiväys;
- Vahvistus, että kilpailu ammuttiin FITA:n sääntöjen mukaan;
- Vahvistus, että kilpailija, jonka tulosta ilmoitus koskee, oli kyseisellä hetkellä jäsenliiton jäsen;
- Kilpailijan nimi, kansallisuus ja sarja;
- Täydellinen kilpailun tuloluettelo;
- Uusi ennätys yksityiskohtineen ja alkuperäinen tuloskortti tai oikeaksi todistettu jäljennös.
- Kansainvälinen luokitus yksityiskohtineen silloin, kun kyseessä on parakilpailijan ennätysilmoitus maailmanennätyksiin tai para-ammunnan maailmanennätyksiin.

- 5.5.1.2 Pääsihteeri tarkistaa maailmanennätyshakemuksen saatuaan sen.

- 5.5.1.3 Mikäli samana päivänä ammutaan kaksi tai useampi samaa tulosta, julistetaan kilpailijat maailmanennätyksen yhteishaltijoiksi.

Parijoukkueiden 70 metrin kierroksilla samaa sukupuolta edustavien ampujien ampuessa saman pistemäärän, ennätyksen haltijaksi julistetaan se, jolla on enemmän kympejä ja/tai X'ia. Jos näillä kahdella on kympejä ja X'ia yhtä paljon,

julistetaan heidät ennätyksen yhteishaltijoiksi toisen sukupuolen edustajan kanssa.

5.5.1.4

Maailmanennätyksen haltijoille annetaan diplomi, josta ilmenee tulos ja ennätyksen ammuntapaikka.

6 MITALIT, PALKINNOT JA SUORITUSMERKIT

6.1, 6.2, 6.3 ks. WA Book 2

6.4 SUORITUSMERKKEIHIN OIKEUTTAVAT KILPAILUTAPAHTUMAT

- 6.4.1 Tähtimerkkejä voidaan myöntää 1440-kierroksen tai jommankumman tupla-1440-kierroksella ammutun 1440-kierroksen tulosten perusteella, jos kilpailu on järjestetty artiklan 6.5 Suoritusmerkkihakemukset mukaisesti.
- 6.4.2 Suoritusmerkkejä voidaan saada kilpailuissa, jotka (WA:n) jäsenliitto on järjestänyt ja jotka WA on hyväksynyt (ks. [4.8 Turnausten virallinen tunnustaminen](#)). Kilpailuista jokainen jäsenliitto maksaa (WA:n) hallituksen määräämän maksun (WA:n) kongressin määräämissä puitteissa.

6.5 SUORITUSMERKKIHAKEMUKSET

- 6.5.1 Anotut määrät muita kuin korkeamman luokan suoritusmerkkejä lähetetään jäsenliitoille.
- 6.5.1.1 Korkeamman luokan merkkejä ovat:
- 1350 ja 1400 pisteen tähtimerkit
 - 1350 ja 1400 pisteen hopeatähtimerkit
 - kultaiset ja purppuraiset tauluammunnan merkit
 - kultaiset ja purppuraiset hopeatauluammunnan merkit
 - kultaiset ja hopeiset Nuolenpäämerkit
- 6.5.2 Jäsenliitto vastaa:
- 6.5.2.1 Merkkien maksamisesta hallituksen määräämällä hinnalla
- 6.5.2.2 Kilpailun nimen tai kuvauksen, paikan ja päivämäärän rekisteröinnistä
- 6.5.2.3 WA:n sääntöjen noudattamisesta kilpailussa.
- 6.5.2.4 Kilpailijan, jonka hakemus on lähetetty, kuulumisesta jäsenliittoon kilpailun ajankohtana.
- 6.5.2.5 Jokaiseen hakemukseen liitetyn alkuperäisen tulokortin tai oikeaksi todistetun jäljennöksen todenmukaisuudesta
- 6.5.3 Hakemukset korkeamman luokan merkeille tulee lähettää (WA:n) pääsihteerille jäsenliiton jäsenten puolesta.
- 6.5.3.1 Hakemuksien tulee sisältää:
- hakijan nimi ja luokka
 - turnauksen nimet, paikat ja päivämäärät
 - lausunto artiklojen 6.5.2.3, 6.5.2.4 ja 6.5.2.5 noudattamisesta

- alkuperäinen tulokortti tai oikeaksi todistettu jäljennös sekä täydellinen tuloluettelo.

6.5.3.2

Pääsihteeri, ollessaan tyytyväinen vastaanottamaansa aineistoon, lähettää suoritusmerkit jäsenliiton kautta veloittaen hallituksen määräämän maksun ja julkaisee määräajoin [suoritusmerkki]listat.

7 TAULUAMMUNTAKILPAILUJEN JÄRJESTELYT

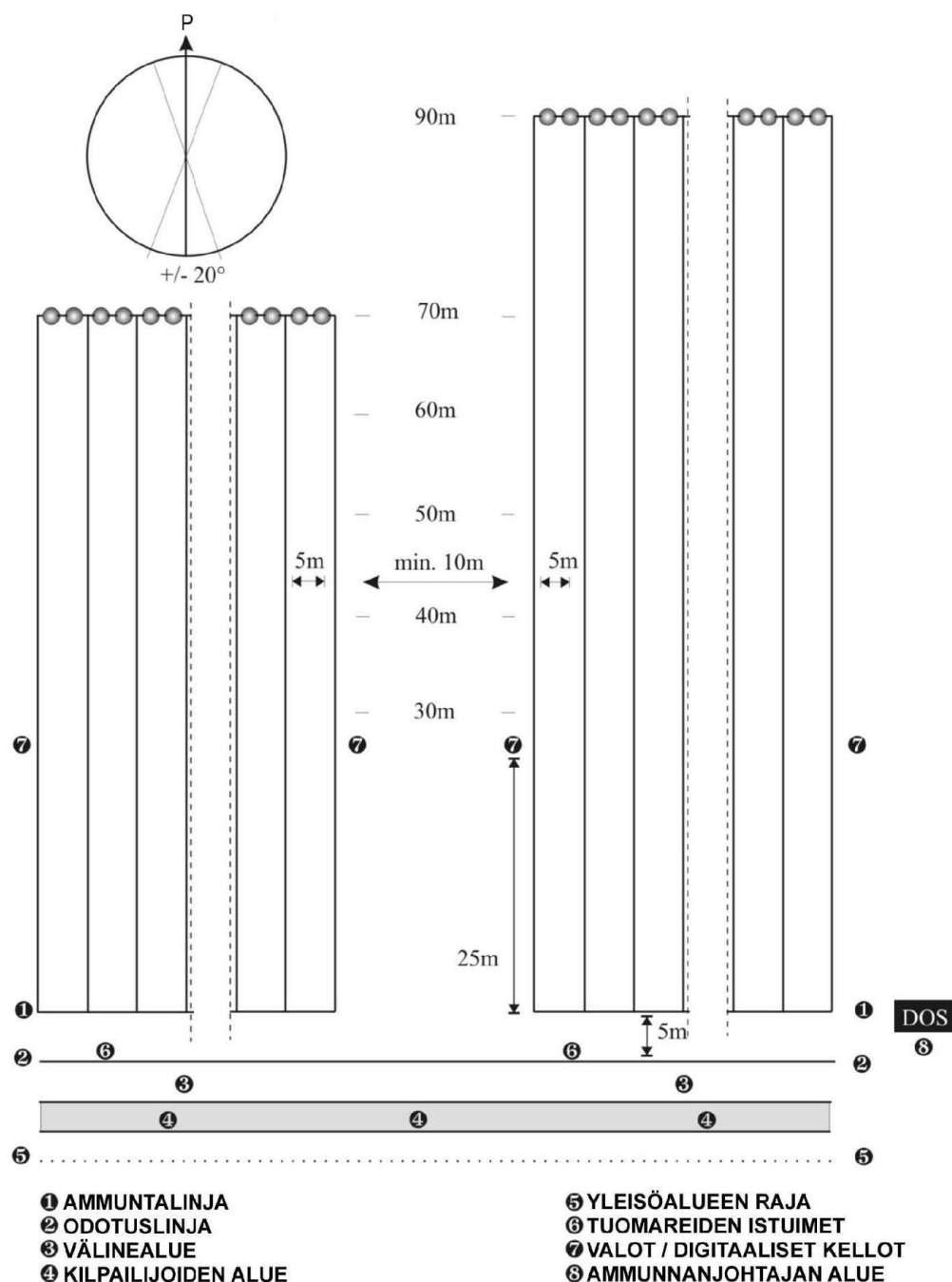
7.1 RADAN RAKENNE

7.1.1 Radan tulee noudattaa seuraavia määräyksiä:

- 7.1.1.1 Radan tulee olla suorakaiteen muotoinen 90 asteen nurkilla ja ampumaetäisyyksien mitattu pystysuoraan kunkin taulun keltaisen keskipisteen alapuolelta olevasta pisteestä kohtisuoraan ammuntalinjaa vastaan.
- Sallitut poikkeamat eri etäisyyksillä ovat: 90/ 70/ 60 m $\pm$ 30 cm; 50/40/30 m $\pm$ 15 cm; 25/18m $\pm$ 10 cm.
- 7.1.1.2 Ammuntalinjan taakse tulee merkitä odotuslinja ulkona vähintään 5 metrin ja sisällä vähintään 3 metrin päähän. Odotuslinjan etupuolelle yhden metrin päähän merkitään lehdistöviiva.
- 7.1.1.3 Jokainen tausta on asetettava ulkona 10-15 asteen kulmaan ja sisällä 0-10 asteen kulmaan pystysuoraan nähden niin, että taustalinjan kaikki taustat ovat samassa kulmassa.
- 7.1.1.4 Taustalinjan kaikkien taulujen keskipisteiden tulee olla samalla korkeudella niin, että taulut näyttävät aina muodostavan suoran linjan.
- 7.1.1.5 Saman sarjan ampujat on sijoitettava samalle radalle.
- 7.1.1.6 Aina, kun mahdollista, on kolme kilpailijaa sijoitettava samalle taustalle. Jos käytettävissä oleva tila ei tätä salli, on maksimimäärä taustaa kohden neljä kilpailijaa.
- 7.1.1.7 Ammuntalinjalla on oltava täsmälleen jokaisen taustan keskikohtaa osoittava merkki. Ammuntalinjan etupuolella 4 metrin etäisyydellä viivasta, on oltava taustaa vastaava numero. Jos taustaan ampuu samanaikaisesti kaksi tai useampia kilpailijoita, tulee heidän ammuntapaikkansa tai ammunta-alue merkitä ammuntalinjalle. Ammuntalinjalla tulee olla tilaa vähintään 80 cm/kilpailija sisäkilpailuissa ja vähintään 90 cm/kilpailija ulkokilpailuissa. ([Artikla 21.11.4 kirjassa 3](#))
- 7.1.1.8 Ammuntalinjalta vedetään kohtisuorat viivat taustoille siten, että ne jakavat kentän 1 – 4 taustaa sisältäviin käytäviin.
- 7.1.1.9 Ammuntalinjan eteen on merkittävä kolmen metrin linja.
- 7.1.1.10 Alueelle, jolle yleisöllä on oikeus saapua, on pystytettävä asianmukaiset esteet, jotka pitävät katsojat turvassa. Kaikenlainen häiriö, joka kilpailijoille aiheutuu esim. taustojen takana liikkuvista ihmisistä on huomioitava.
- Ulkona esteiden on oltava sivusuunnassa vähintään 20 metrin etäisyydellä ensimmäisestä ja viimeisestä taustasta 90 metrissä. Etäisyyttä voidaan vähentää suorana linjana 10 metriin mitattuna ammuntalinjan molemmista päistä. Näin suojaetäisyydeksi tulee noin 13 metriä, kun taustat siirretään 30 metriin. Esteiden tulee olla vähintään 10 metriä odotuslinjan takana ja vähintään 50 metriä 90 m viivan takana. Näin ollen kasvaa turvaraja 110 metriin, kun taustat siirretään 30 metriin. [Kentän takana olevaa] 50 metrin turvarajaa voidaan pienentää, mikäli

käytetään asianmukaista suojaa taustojen takana eli pysäytysverkkoa, maavallia tms. laitetta (ei pensas tai muuta läpipäästävää aitaa). Kyseisen suojan tulee olla riittävän korkea pysäyttämään nuolet, jotka menevät juuri ja juuri taustan yli ammuttaessa 90 metrin matkalta.

Sisällä, missä hallin koko on rajallinen, tulee radan ympärille pystyttää esteitä katsojia varten. Näiden esteiden tulee olla vähintään 10 metrin etäisyydellä taululinjan molemmista päistä ja vähintään 5 metriä odotuslinjan takana. Taustojen takana ei saa olla katsojia. Jos hallin koko ei vaadi sivuesteiden pystyttämistä, ei katsojia saa laskea odotuslinjan takana olevan esteen etupuolelle. (ks. kuva 2_2: Radan rakenne)



Kuva 2_2: Radan rakenne

- 7.1.1.11 Pudotuskierroksilla taustat järjestetään lähellä toisiaan oleviksi pareiksi.
- 7.1.1.12 Olympiakierroksella ja taljaottelukierroksella kilpailukentän vieressä on oltava harjoituskenttä, jossa kilpailussa vielä mukana olevat kilpailijat voivat harjoitella pudotus- ja finaalkierrosten aikana.
- 7.1.1.13 Joukkuekilpailuradalle on ammuntalinjan taakse merkittävä vähintään 3 cm leveä hyvin näkyvä viiva 1 metrin päähän ammuntalinjasta.
- 7.1.1.14 Joukkuekilpailussa 1 metrin viivan taakse on merkittävä riittävän suuri alue kilpailijoita ja heidän varusteitaan varten sekä valmentajan alue kilpailijoiden

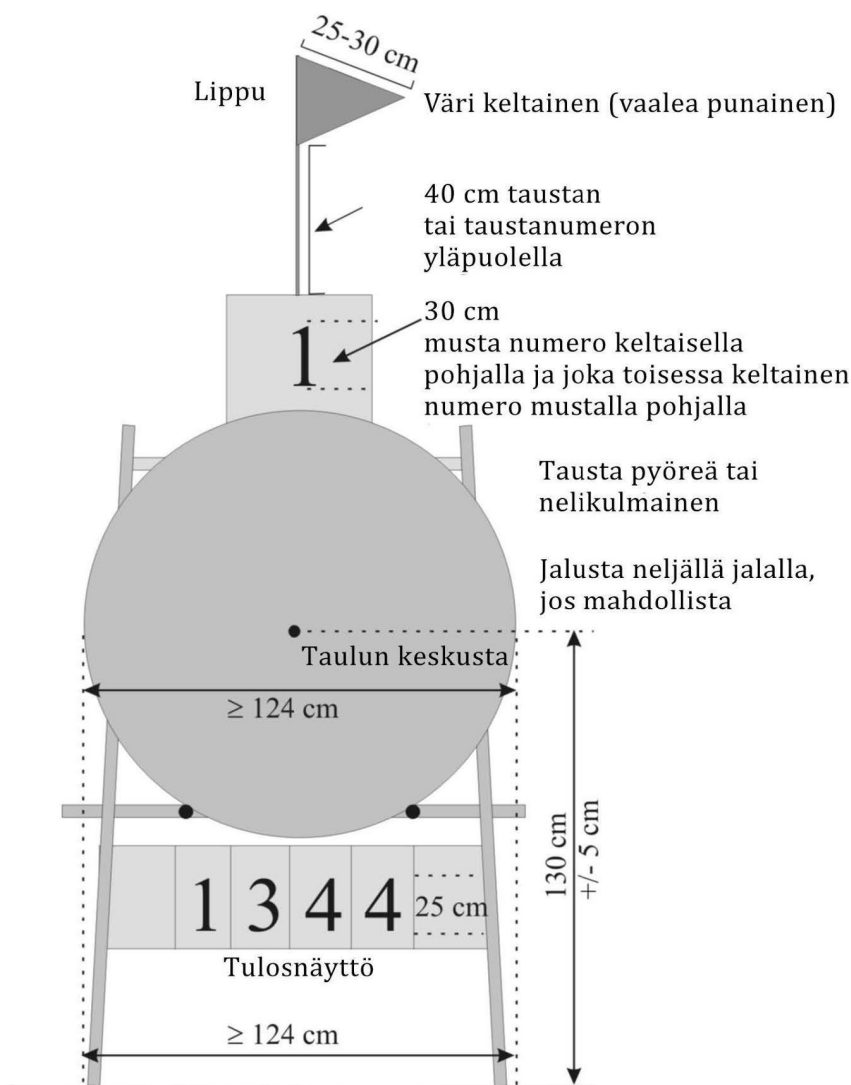
alueen taakse. Jos tila sallii, on merkittävä myös pieni alue tuomaria varten kahden kilpailevan joukkueen välistä.

7.2 RADAN VARUSTUS JA PISTEVYÖHYKKEET

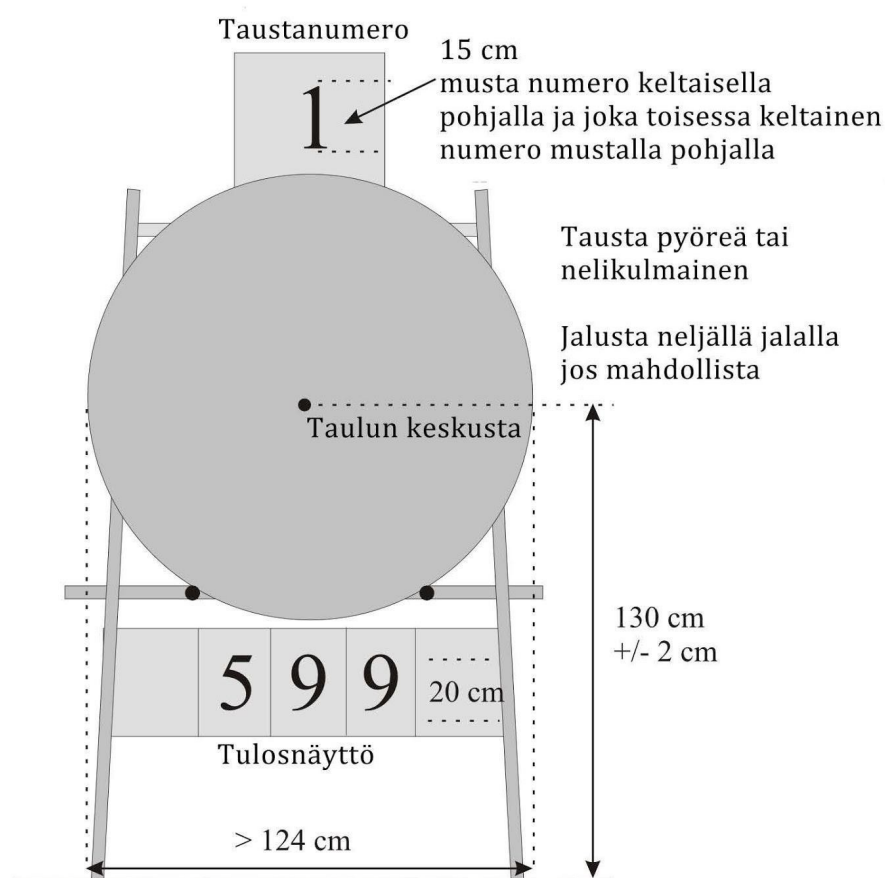
7.2.1 TAUSTAT

Taustan, oli se sitten pyöreä tai neliskulmainen, on oltava riittävän suuri, jotta uloimman pistevyöhykkeen ohi mennyt nuoli jää taustaan. Tauluun osuvien nuolien tulee pysyä uponneena taustaan, jotta pisteet voidaan laskea oikein.

- 7.2.1.1 Taustat tulee kiinnittää tukevasti kehyksiin, jotka tuettava alustaan [maa tai lattia] niin, etteivät ne pääse kaatumaan. Taustassa tai tukikehyksissä olevat kohdat, jotka voivat vahingoittaa nuolta, tulee peittää. Erityisesti, kun samassa taustassa on enemmän kuin yksi taulu, tulee varmistaa, että nuoli ei vahingoitu tukikehyksistä läpäistessään taustan. Katso kuva 2_3: Ulkostaustan rakenne ja kuva 2_4: Sisätaustan rakenne.



Kuva 2_3: Ulkostaustan rakenne



Kuva 2_4: Sisätaustan rakenne

7.2.1.2 Jokaisella taustalla on oltava taustanumero, jonka ulkona on oltava vähintään 30 cm korkea ja sisällä vähintään 15 cm korkea. Taustanumerot on kiinnitettävä taustan ylä- tai alapuolelle sivusuunnassa keskelle taustaa, jotta ne eivät ole taulujen tiellä.

7.2.2 TAULUT

Ulkoammunnassa on neljä erilaista:

- 122 cm taulu, halkaisijaltaan 122 cm
- 80 cm taulu, halkaisijaltaan 80 cm
- 80 cm 6-renkainen spotti (eri sijoitteluille, pistevyöhykkeet 5-10)
- Akateemisen kierroksen hit/miss taulu

Sisäammunnassa on 10 erilaista taulua:

- 60 cm 10-renkainen taulu
- 60 cm kolmion muotoinen spotti (nk. Vegas-tili)

- 60 cm pystyspotti
- 40 cm 10-renkainen taulu
- 40 cm kolmion muotoinen spotti (nk. Vegas-tili)
- 40 cm pystyspotti
- 40 cm-R kolmion muotoinen spotti (tähtäinvegas)
- 40 cm-C kolmion muotoinen spotti (taljavegas)
- 40 cm-R pystyspotti (tähtäinpysty)
- 40 cm-C pystyspotti (taljapysty)

WA:n alaisissa kilpailuissa saa käyttää vain sellaisen valmistajan tauluja, jolla on WA:n myöntämä valmistusoikeus (lisenssi).

7.2.2.1

Kuvaus:

122 cm, 80 cm, 60 cm ja 40 cm taulut on jaettu viiteen saman keskeiseen väriwyöhykkeeseen, jotka ovat keskustasta lukien: keltainen, punainen, vaaleansininen, musta ja valkoinen. Kukin väri on edelleen jaettu ohuella viivalla kahteen yhtä leveään osaan, jolloin muodostuu kymmenen saman levyistä pistewyöhykettä. Näiden wyöhykkeiden leveys mitattuna keltaisen keskipisteestä on:

- 6,1 cm 122 cm taulussa;
- 4 cm 80 cm taulussa;
- 3 cm 60 cm taulussa;
- 2 cm 40 cm taulussa.

Wyöhykkeitä erottavat viivat sijaitsevat kokonaan korkeampi-arvoisen (sisemmän) wyöhykkeen sisällä. Rajaviivoja ei ole vaaleansinisen ja mustan wyöhykkeen eikä mustan ja valkoisen wyöhykkeen välissä. Valkoisen wyöhykkeen uloin rajaviiva sijaitsee kokonaan pistewyöhykkeellä. Rajaviivat ja taulun uloin viiva saavat olla enintään 2 mm leveitä. Taulun keskikohta on merkitty enintään 1 mm leveistä ja enintään 4 mm pitkistä viivoista muodostetulla pienellä ristillä (+). Tasapeliin ratkaisemiseksi on 122 cm taulussa 6,1 cm sisäkymppi ja 80 cm taulussa 4 cm sisäkymppi (osuma merkitään tulokorttiin X:llä). Sisäammuntakilpailuissa taljajousiampujilla kymppirengas on 60 cm taulussa halkaisijaltaan 3 cm ja 40 cm taulussa 2 cm.

- Ulkona 80 cm:n 6-renkaisia spotteja voidaan käyttää ammuttaessa 50 m, 40 m ja 30 m etäisyydeltä. Spoteilla on samat mitat kuin 80 cm:n tauluilla, mutta wyöhykkeet 1-4 on poistettu. Uloin pistewyöhyke on vaaleansininen 5 pistettä.
- Sisällä voidaan käyttää spottitauluja seuraavalla tavalla:
(Sisäottelukierroksella käytetään 40 cm:n spottitauluja. Sisäammunnan

maailmanmestaruuskilpailuissa R- ja C-pystyspotit ovat pakollisia.) Niillä on samat mitat, kun WA:n 60 cm ja 40 cm tauluilla, mutta vyöhykkeet 1-5 on poistettu. Uloin pistevyöhyke on siten vaaleansininen 6. Kukin taulu koostuu kolmesta valkealla pohjalla olevasta edellä kuvatun kaltaisesta spotista, jotka on aseteltu joko päällekkäin tai tasakulmaisen kolmion muotoon, jolloin keskiosat ovat vasemmassa ja oikeassa alareunassa sekä ylhäällä keskellä. Keskipisteet ovat noin 32 cm etäisyydellä toisistaan 60 cm tauluissa ja noin 22 cm etäisyydellä toisistaan 40 cm tauluissa. Tavallisen spottitaulun, tähtäinspottitaulun (R-spotti) ja taljaspottitaulun (C-spotti) välillä on seuraava ero (sekä vegas- että pystyspoteissa): 40 cm-R spotissa kymppirenkaan halkaisija on 40 mm, 40 cm-C spotissa 20 mm ja yhdistetyssä (tavallinen) on kaksi kymppirengasta.

7.2.2.2

Pistevyöhykkeet ja värimäärytykset

Pistevyöhyke	Väri	Pantone koodi
10	keltainen	107U
9	keltainen	107U
8	punainen	032U
7	punainen	032U
6	vaaleansininen	306U
5	vaaleansininen	306U
4	musta	prosessimusta
3	musta	prosessimusta
2	valkoinen	-
1	valkoinen	-

7.2.2.3

Taulun mittojen tarkkuus

Ulkona taulun mitat tarkistetaan mittaamalla jokaisen pistevyöhykkeen ulkokehän halkaisija. Halkaisijan mittaustarkkuuden on oltava vähintään ± 1 mm pistevyöhykkeillä 10, 9 ja 8 sekä osumavyöhykkeellä (suom. huom. akateeminen hit/miss –taulu) ja vähintään ± 2 mm muilla pistevyöhykkeillä mitattuna keskipisteen kautta.

Vyöhyke	Halkaisija	Mittaustarkkuus

			± m m
	122 cm	80 cm	
sisä 10	6.1	4	1
10	12.2	8	1
9	24.4	16	1
8	36.6	24	1
7	48.8	32	2
6	61	40	2
5	73.2	48	2
4	85.4	56	2
3	97.6	64	2
2	109.8	72	2
1	122	80	2

Sisällä taulun mitat tarkistetaan mittaamalla jokaisen yksittäisen ympyrän ulkokehän halkaisija kymmenellä pistevyöhykkeellä. Halkaisijan mitan tarkkuus ei saa poiketa ± 1 mm enempää pistevyöhykkeillä 10, 9 ja 8 ja ± 2 mm enempää muilla pistevyöhykkeillä, kun mittaus suoritetaan keskipisteen kautta.

Vyöhyke	Halkaisija		Mit tau sta rkk uus m m ±
	60 cm	40 cm	
Talja 10	3	2	1
Tähtäin 10	6	4	1
9	12	8	1
8	18	12	1
7	24	16	2
6	30	20	2
5	36	24	2
4	42	28	2
3	48	32	2
2	54	36	2
1	60	40	2

Taljajousilla vain sisä-10 antaa 10 pistettä, muu keltainen vyöhyke 9 pistettä. Taulu, ks. piirros (ks. kuva 2_5: 10-renkainen taulu). W1 luokassa taljajousissa,

7.2.2.4.1 Akateemisen kierroksen hit/miss –taulu sisältää kaksi vyöhykettä: osumavyöhykkeen ja hutivyöhykkeen.

7.2.2.4.2 Osumavyöhykkeen (spotin) halkaisija taulussa 70 metrillä on 24,4 cm.

7.2.2.4.3 Osumavyöhykkeen (spotin) väri on keltainen (Pantone 107U)

7.2.2.4.4 Hutivyöhykkeen väri on punainen (Pantone 032U)

7.2.2.5 Taulujen materiaali:

Taulu voi olla valmistettu paperista tai muusta sopivasta materiaalista. Samassa sarjassa kilpailevien kilpailijoiden taulujen tulee olla värisävyiltään samanlaisia ja valmistettu samasta materiaalista.

7.2.3 Taulujen koko eri ammuntaetäisyyksillä ja eri sijoitteluilla ulkona

122 cm:n taulua käytetään 90 m, 70 m ja 60 m (ja 50 m Alle 18 ja 50+ naisilla) ammuntamatkoilla. 80 cm taulua käytetään 50 m, 40 m ja 30 m matkoilla (paitsi standard-jousilla).

7.2.3.1 Taulun keskipisteen tulee olla 130 cm:n etäisyydellä maasta, kun mittaus suoritetaan oletetulta vaakasuoralta maan pinnan tasolta. Vaihteluväli saa olla enintään ± 5 cm. (ks. esim. [kuva 3_10](#) kuvaliitteissä)

7.2.3.2 Käytettäessä symmetristä kolmion muotoista (6-renkaisten) taulujen asetelmaa 50 m, 40 m tai 30 m matkalla tai neljän taulun asetelmaa tulee ylimmän/ylimpien taulujen keskipisteiden olla enintään 172 cm korkeudella maasta ja alempien taulujen keskipisteiden vähintään 90 cm korkeudella maasta. Kahden samalla korkeudella olevan taulun pistevyöhykkeiden tulee olla vähintään 2 cm etäisyydellä toisistaan. (ks. [kuva 3_7](#), [kuva 3_8](#) ja [kuva 3_6](#) kuvaliitteissä)

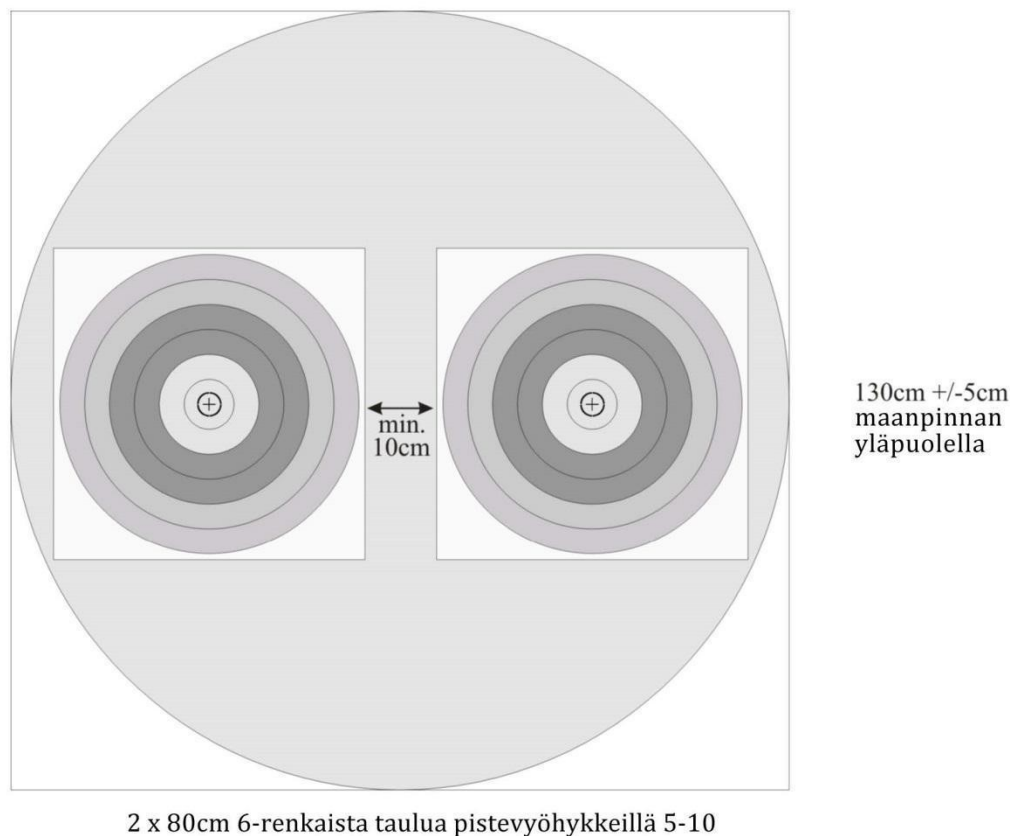
7.2.3.3 Käytettäessä kolmea (5-renkaista) taulua vaaka-asennossa 30 m matkalla tulee taulujen keskipisteiden olla 130 cm:n (± 5 cm) korkeudella maasta. Pistevyöhykkeiden välillä tulee olla vähintään 2 cm.

7.2.3.4 Taulujen sijoittelu taljaattelukierroksella:

80 cm 6-renkainen taulu asetetaan taustaan seuraavasti:

- Pudotuskierroksilla (ei vuorotellen ampumista) yksi taulu asetetaan horisontaalisesti taustan keskikohdan vasemmalle puolelle (vasemmanpuoleinen ampuja ampuu 3 nuolta tähän tauluun) ja yksi taulu saman taustan keskikohdan oikealle puolelle (oikeanpuoleinen ampuja ampuu 3 nuolta);
- Finaalikierroksella (ammutaan vuorotellen) kussakin taustassa on vain yksi taulu;
- Joukkueilla ja parijoukkueilla on kullakin joukkueella yksi tausta, johon on asetettu kaksi taulua rinnakkain, yksi taulu kolmea nuolta (joukkue) tai kahta nuolta (parijoukkue) kohti (ks. [kuva 2_6](#): 2 x 80 cm 6-renkaista taulua pistevyöhykkeillä 5-10). Joukkueen kilpailijat voivat valita, mihin tauluun nuolensa ampuvat edellyttäen, että kussakin taulussa on lopulta vain joko kolme nuolta (joukkueet) tai kaksi nuolta (parijoukkueet).

- Joukkue- ja parikilpailussa uusinnoissa kumpikin joukkue ampuu omiin spotteihinsa.



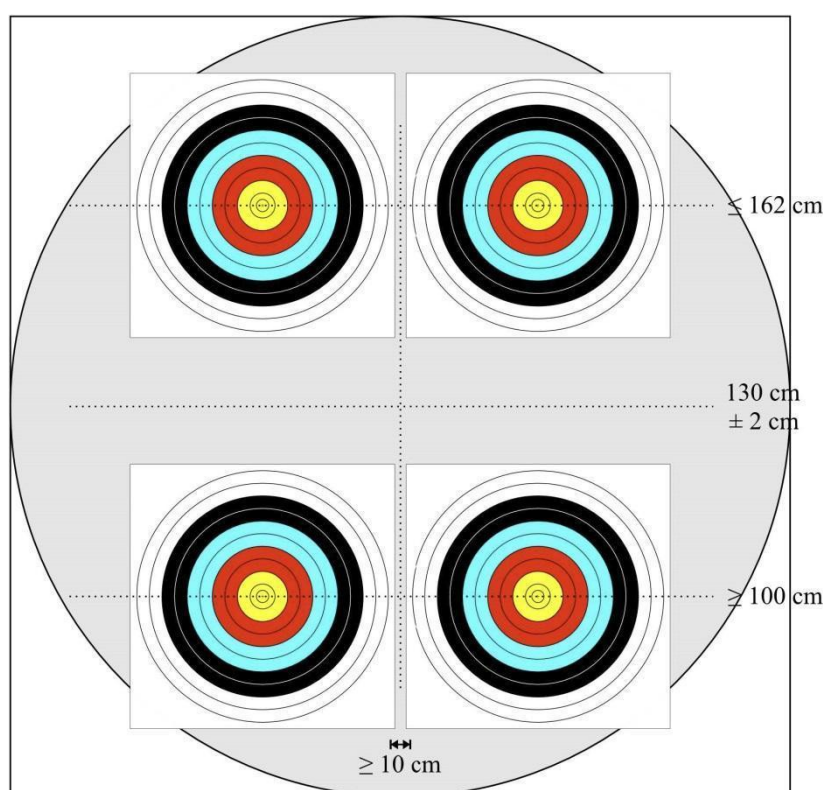
Kuva 2_6: 2 x 80 cm 6-renkaista taulua pistevyöhykkeillä 5-10

- 7.2.3.5 Muissa kilpailuissa järjestäjä saa valita käyttääkö 10-renkaisia vai 6-renkaisia spottitauluja. Järjestäjä voi antaa saman luokan ja jousityypin kilpailijoiden ampuu erityyppisiin tauluihin. Maailmanmestaruuskilpailuissa ja muissa kansainvälisissä tapahtumissa 6-renkainen spottitaulu on pakollinen muissa kuin W1 -luokassa.
- 7.2.4 Taulujen koko eri ammuntaetäisyyksillä ja taulujen asettelu sisällä. Ammuttaessa 25 m etäisyydeltä käytetään 60 cm taulua. Ammuttaessa 18 m etäisyydeltä käytetään 40 cm taulua.
- 7.2.4.1 Kierrokset ja taulut
- Sisäottelukierroksella käytetään 40 cm spotteja. Pudotus- ja finaalikierroksella taulut asetetaan taustoihin pareittain. Pystyspotit ovat pakollisia sisäammunnan maailmanmestaruuskilpailuissa. Kaikissa muissa kilpailuissa on järjestäjien päätettävissä, käytetäänkö kymmenrenkaisia vai spottitauluja. Järjestäjä voi sallia saman luokan ja jousityypin kilpailijoiden ampuu erilaisiin tauluihin (suom. huom. kansallisissa kisoissa ks. SJALLin sääntöpoikeukset.)
- 7.2.4.1.1 Yksittäisen tai kahden taulun asettelu:

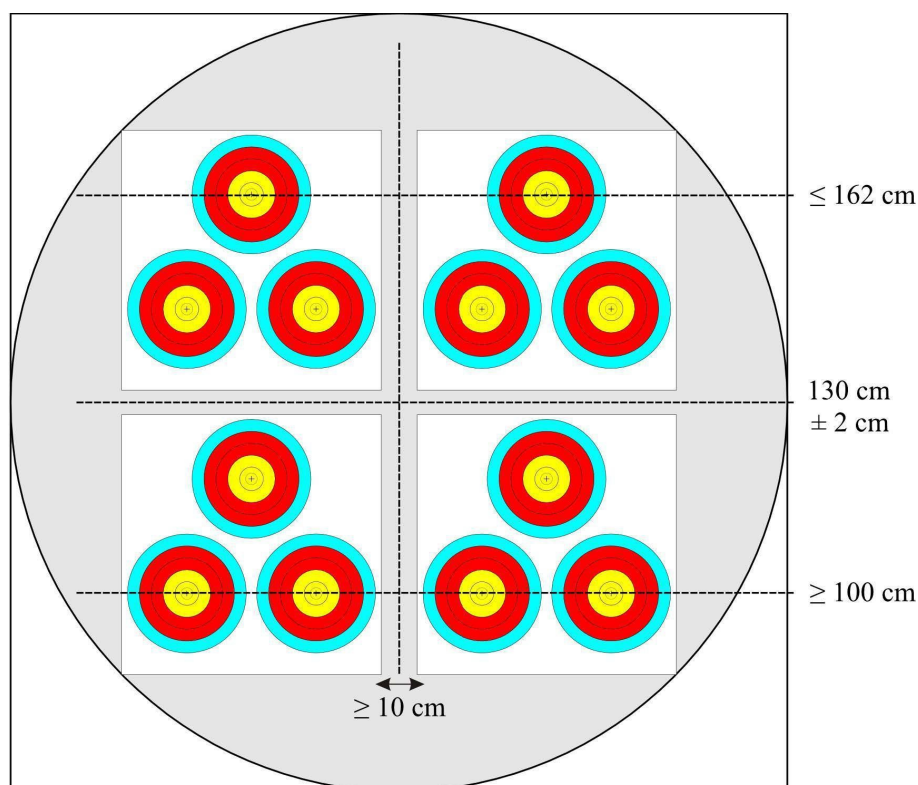
Yhden taulun keskustan tai pystyspotin keskimmäisen keskiosan tulee olla 130 cm:n korkeudella lattiatasosta. Käytettäessä kolmion muotoisia spottitauluja korkeus mitataan kahden alemman spotin keskustasta. Käytettäessä kahta taulua rinnakkain, tulee pistevyöhykkeiden minimietäisyyden toisistaan olla 10 cm. 60 cm tauluilla tulee pistevyöhykkeiden minimietäisyys toisistaan olla 2 cm.

7.2.4.1.2 Neljän 40 cm kymmenrenkaisen tai kolmion muotoisen (Vegas) spotin asettelu:

Käytettäessä neljää 40 cm taulua tulee ylempien taulujen keskipisteiden olla enintään 162 cm:n korkeudella lattiasta. Alempien taulujen keskipisteiden tulee olla vähintään 100 cm korkeudella lattiasta. Käytettäessä kolmion muotoisia spotteja maksimikorkeus mitataan ylimmistä keskustoista ja minimikorkeus alimmista keskustoista. Samalla korkeudella olevien pistevyöhykkeiden minimietäisyys toisistaan tulee olla 10 cm. Jokainen taulu asetetaan omaan taustaneljänneksensä (ks. kuva 2_7: Neljän 10-renkaisen taulun sijoittelu taustaan sisällä ja kuva 2_8: Neljän Vegas-tilin sijoittelu taustaan sisällä).



Kuva 2_7: Neljän 10-renkaisen taulun sijoittelu taustaan sisällä (WA Constitution and Rules 2012, Book 2)



Kuva 2_8: Neljän Vegas-taulun sijoittelu taustaan sisällä (WA Constitution and Rules 2012, Book 2)

7.2.4.1.3 Neljän tai kahden 40 cm pystyspotin asettelu:

Käytettäessä neljää 40 cm pystyspottia tulee keskimmäisten keskustojen olla 130 cm:n korkeudella lattiasta.

Käytettäessä neljää pystyspottia tulee toisen ja kolmannen taulun pistevyöhykkeiden välillä olla vähintään 10 cm, sekä enintään 2 cm tilaa ensimmäisen ja toisen sekä kolmannen ja neljännen taulun pistevyöhykkeiden välillä. (ks. [kuva 3_14](#))

Kahta pystyspottia käytettäessä (henkilökohtaisessa ja joukkuekilpailussa) tulee pistevyöhykkeiden välillä olla tilaa vähintään 25 cm. (ks. [kuva 3_15](#))

Käytettäessä yhtä pystykolmoistaulua vaaka-asennossa (joukkuekilpailun uusintanuolilla), taulun keskiosien on oltava 130 cm korkeudella lattiasta. (ks. [kuva 3_16](#))

7.2.4.1.4 Taulujen asettelussa mittaustarkkuuden on oltava vähintään ± 2 cm.

7.2.5 AJANVALVONTALAITTEET

Akustinen ja visuaalinen

Ammunnanjohtaja (katso artikla 10.1.1) kontrolloi:

- Jokaisen aikarajan alkua ja loppua pillillä tai muulla äänilaitteella.

- Jokaista aikarajaa digitaalisella kellolla, valoilla, lipuilla, levyillä ja/tai muulla yksinkertaisella visuaalisella välineellä yllä mainitun äänimerkin lisäksi.

7.2.5.1 Mikäli ajanvalvonnassa syntyy pientä ristiriitaa äänimerkin ja näyttölaitteen välillä, äänimerkki on etusijalla.

7.2.5.2 Seuraavia laitteita voidaan käyttää:

- Valot
 - Valojen värit ovat punainen, keltainen ja vihreä luetellussa järjestyksessä niin, että punainen on ylimmäisenä. Valot on synkronoitava eikä kaksi eriväristä valoa saa palaa yhtä aikaa. Mestaruuskilpailuissa valot kytketään äänimerkkiin siten, että ensimmäisen äänimerkin kuuluessa valo vaihtuu punaiseksi ja digitaalinen kello nollaantuu yhtä aikaa äänimerkin kanssa.
- Digitaaliset kellot
 - Käytettäessä digitaalista kelloa ammunta-ajan valvontaan, on kellon numeroiden oltava vähintään 20 cm korkeita ja niiden tulee näkyä selvästi 100 metrin etäisyydeltä. Kellot on pystyttävä pysäyttämään ja nollaamaan nopeasti tarvittaessa. Kellon on toimittava lähtölaskentaperiaatteella. Muut vaatimukset ovat samat kuin valoilla.
 - Kun digitaalisia kelloja käytetään, valot eivät ole pakolliset.
 - Jos molempia järjestelmiä käytetään, niiden on oltava synkronoitu. Mikäli syntyy ristiriitaa, digitaalikello on etusijalla.
- Näytöt on sijoitettava enintään 30 metrin etäisyydelle ammutaviivasta molemmille puolille kenttää ja jos tarpeen, taustoja erottavalle käytävälle siten, että sekä oikea- että vasenkätiset kilpailijat näkevät ne ampumaviivalta.
- Otteluissa käytettävät laitteet:
 - Kun ammutaan otteluissa vuorotellen, tulee käytössä olla molemmille ampujille erilliset valolaitteet, digitaalikellot tai muut näyttölaitteet, joilla voidaan osoittaa, kumman vuoro on ampua.
- Varavälineet
 - Mikäli ajanvalvontakäytössä on sähköllä toimiva laite, on varalla pidettävä levyjä, lippuja tai muita käsikäyttöisiä laitteita siltä varalta, että laitteet menevät epäkuntoon.
 - Kun ammunta-aikaa kontrolloidaan manuaalisesti levyillä, tulee näiden levyjen olla kooltaan vähintään 120 cm x 80 cm. Niiden on oltava turvallisesti asennettu kestävästi miten kovaa tuulta tahansa ja levyn kummankin puolen tulee olla helposti ja nopeasti käännettävissä näkyviin. Levyjen toisen puolen tulee olla vihreä ja toisen puolen keltainen.
- Valot tai digitaaliset kellot ja varavälineet pakollisia kansainvälisissä kilpailuissa.

7.2.6 Muut välineet

Tämän kohdan välineet ovat pakollisia kansainvälisissä kilpailuissa ja suositeltavia muissa tärkeissä kilpailuissa.

- 7.2.6.1 Jokaisen kilpailijan tulee pitää kilpailunumeroa.
- 7.2.6.2 Ammuntajärjestystä osoittava laite, mikäli kaikki kilpailijat eivät ammu samanaikaisesti. Kirjainten on oltava niin suuria, että kilpailijat näkevät ne omilta ammuntapaikoiltaan.
- 7.2.6.3 Tulostaulu, jolla näytetään jokaisen sarjan vähintään viiden parhaan kilpailijan kumulatiivinen tulos jokaisen ammutun nuolisarjan jälkeen ja karsintakierrokselta jatkoon pääsyyn tarvittava pistemäärä.
- 7.2.6.4 Olympia-, taljaottelu- ja sisäottelukierroksella nimikyltti, jossa tulee olla kilpailijan numero tai nimi yksilökilpailuissa tai joukkuekilpailussa jäsenliittoa osoittava kolmen kirjaimen virallinen KOK:n lyhenne. Kyltti tulee sijoittaa ammuntalinjan eteen.
- 7.2.6.5 Pudotuskierroksilla kolminumeroinen tulospöytä (suom. huom. ”flippitaulu”) jokaisen taustan alapuolella.
- 7.2.6.6 Finaalikierroksilla kauko-ohjattu tulospöytä jokaista kilpailijaa tai joukkuetta kohden, jossa ilmoitetaan kolmen ammutun nuolen osuma-arvot sekä jokaisen ottelun yhteistulos tai settipisteet. Näytöstä tulee ilmetä myös kilpailijan nimi ja kansallisuus tai joukkuekilpailussa joukkueen kansallisuus.
- 7.2.6.7 Finaalikierroksilla voidaan sijoittaa suojat lähelle taustoja. Niitä käyttävät tuomarit, tulostaja ja kilpailijoiden edustajat.
- 7.2.6.8 Ulkona kevyestä, hyvin näkyvän värisestä (esim. keltaisesta) materiaalista valmistetut tuuliliput tulee sijoittaa taustan keskiosan yläpuolelle 40 cm korkeudelle taustasta tai taulunumerosta, kumpi vain on korkeammalla. Lippujen leveyden ja korkeuden tulee olla vähintään 25-30 cm.
- 7.2.6.9 Ulkona tuulipussit kentän molemmille puolille ja jos kahden puolen välillä on käytävä, yksi myös siihen. Tuulipussien tulee olla 2,5 – 3,5 metrin korkeudella maan pinnasta ammuntalinjan ja taustojen välissä ja niiden tulee olla virallisia WA:n tuulipusseja.
- 7.2.6.10 Korotettu tasanne istuimiseen ammunnanjohtajalle.
- 7.2.6.11 Audiojärjestelmä ja radiopuhelimet.
- 7.2.6.12 Muilla kuin finaalaradoilla tai finaalaradaksi erotetulla kilpailualueella tulee olla riittävästi tuoleja tai penkkejä odotuslinjan takana kilpailijoita, joukkueenjohtajia, valmentajia ja muita toimitsijoita varten.

Tuomareita varten tulee sijoittaa jonkinlaisella sääsuojalla varustettuja tuoleja sopiviin paikkoihin pitkin odotuslinjaa karsintakierroksilla ja pudotuskierroksilla.
- 7.2.6.13 Automaattista pistelaskusysteemiä voidaan käyttää vain finaalikierroksilla.
- 7.2.6.14 Taulun/taustan keskelle voidaan sijoittaa pieni TV-kamera paitsi uusintanuolten ammunnan ajaksi.

8 MAASTOAMMUNTAKILPAILUJEN JÄRJESTELYT

8.1 RADAN RAKENNE

- 8.1.1 Rata on laadittava siten, että ammuntopaaluille ja tauluille päästään ilman kohtuutonta vaikeutta, vahinkoja ja hukka-aikaa. Ratojen tulisi olla mahdollisimman tiiviitä.
- 8.1.1.1 Kävelymatka keskusalueelta (kokoontumisalue) kauimmaiselle rastille tulisi olla korkeintaan yksi kilometri tai 15 minuuttia normaalivauhtista kävelyä.
- 8.1.1.2 Radan tekijöiden tulee valmistaa turvallisia polkuja ympäri radan tuomareille, lääkintähenkilöstölle ja välineiden kuljetukselle. Polkuja tulee voida käyttää, kun ammunta on käynnissä.
- 8.1.1.3 Rataa ei saa sijoittaa 1800 m korkeammalle merenpinnasta, ja radan korkeusero saa olla korkeintaan 100 m.
- 8.1.1.4 Rastit tulee sijoittaa mahdollisimman vaihtelevasti ja maastoa parhaiten hyväksikäyttäen. Finaalikiirroksilla asetetaan vierekkäin kaksi taustaa niille rasteille, joissa käytetään 60 cm tai 80 cm tauluja.
- 8.1.1.5 Jokaisella rastilla on yksi paalu sijoitettava jokaiselle matkalle niin, että vähintään kaksi kilpailijaa voi ampua samanaikaisesti paalun molemmilta puolilta.
- 8.1.1.6 Kaikkiin ammuntopaaluihin on merkittävä etäisyys, kun ammutaan ilmoitettujen etäisyyksien kierrosta. Paalut on merkittävä jousityyppiä vastaavalla värillä seuraavasti:
- Sininen vaistojousille sekä tähtäin- ja taljajousi Alle 18-vuotiaat;
 - Punainen tähtäin- ja taljajousille;
 - Keltainen vaistojousi Alle 18-vuotiaat.
- 8.1.1.7 Mittaustarkkuuden on oltava:
- Alle 15 m matkoilla ± 25 cm
 - 16 - 60 m matkoilla ± 1 m.
- Kuitenkin artiklassa 8.1.1.10 mainituissa etäisyyksissä sallitaan ± 2 m:n vaihtelu. Oikeat etäisyydet on merkittävä paaluihin.
- Etäisyys tulisi mitata ilmassa noin 1,5 -2,0 m maanpinnan yläpuolella. Kaikenlaisia mittalaitteita voidaan käyttää edellyttäen, että ne ovat riittävän tarkkoja.
- 8.1.1.8 Taustat ja taulut:
- 8.1.1.8.1 Taustojen koon on oltava vähintään niin suuri, että kaikki pisteisiin oikeuttavat nuolet ovat taustassa.
- 8.1.1.8.2 Taulujen tulee sijaita vähintään 15 cm:n korkeudella maasta.
- 8.1.1.8.3 Taustat tulee sijoittaa kaikissa maasto-olosuhteissa kohtisuoraan ampujan näkölinjaa kohden paalulta katsottuna, jotta ampuja näkee taulun kokonaan.
- 8.1.1.8.4 Taulun kaikkien pistevyöhykkeiden tulee aina olla näkyvissä 150 cm korkeudelta katsottuna.

8.1.1.9 Ratayksikkö arvioitaville matkoille

Arvioitavien etäisyyksien ratayksikkö

		Etäisyys metreinä		
Rastien lkm 12 rastia yksikössä min-max #	Maastotaulujen halkaisija, cm	Keltainen paalu Vaisto, Alle 18 Pitkäjousi*	Sininen paalu Tähtäin Alle 18 Talja Alle 18 Vaistojousi Perinnejousi	Punainen paalu Tähtäin- ja taljajouset
2-4	20	5-10	5-10	10-15
2-4	40	10-15	10-20	15-25
2-4	60	15-25	15-30	20-35
2-4	80	20-35	30-45	35-55

8.1.1.9.1 Samankokoisten taulujen etäisyyksien tulisi vaihdella pitkän, keskipitkän ja lyhyen välillä ja on suositeltavaa käyttää erikokoisia taustoja.

8.1.1.10 Ilmoitettujen etäisyyksien ratayksikkö

		Etäisyys metreinä		
Rastien lkm 12 rastia yksikössä min-max #	Maastotaulujen halkaisija, cm	Keltainen paalu Vaisto, Alle 18 Pitkäjousi*	Sininen paalu Tähtäin Alle 18 Talja Alle 18 Vaistojousi Perinnejousi	Punainen paalu Tähtäin- ja taljajouset
3	20	5 - 10 - 15	5 - 10 - 15	10 - 15 - 20
3	40	10 - 15 - 20	15 - 20 - 25	20 - 25 - 30
3	60	20 - 25 - 30	30 - 35 - 40	35 - 40 - 45
3	80	30 - 35 - 40	40 - 45 - 50	50 - 55 - 60

8.1.1.10.1 Viiden metrin etäisyyttä voidaan tarpeen vaatiessa säätää ± 2 m, uudet mitatut etäisyydet on kuitenkin merkittävä paaluun.

Ilmoitetuilla etäisyyksillä on suositeltavaa käyttää kahta 60 cm:n taulua.

8.1.1.11

Pudotuskierrokset

Pudotuskierrokset koostuvat kuudesta ilmoitetun etäisyyden rastista per ottelu. Kunkin 6 rastin sarjan tulee sisältää sekoitus kaikkia taulukokoja ja kaikki etäisyydet paalutetaan (lyhyt, keskipitkä, pitkä). Järjestäjä sijoittaa rastit ottaen huomioon kilpailupaikan, maaston ja maaston muodot.

8.1.1.12

Finaalikierrokset.

Semifinaalit ja finaalit koostuvat neljästä ilmoitetun etäisyyden rastista kukin. Finaaleissa järjestäjä sijoittaa rastit ottaen huomioon kilpailupaikan, maaston ja maaston muodot. Kaikkia taulukokoja tulee käyttää ja etäisyyksiä (lyhyt, keskipitkä, pitkä) tulisi käyttää vaihtelevasti.

8.1.1.12.1

Kun parijoukkueet ampuvat 20 cm tauluun, kukin joukkue ampuu 2x2 asettelulla, yhden nuolen kuhunkin tauluun.

- 8.1.1.13 Kaikki rastit (taustat) on numeroitava juoksevilla numeroinnilla. Numeroiden tulee olla vähintään 20 cm korkeita mustia numeroita keltaisella pohjalla tai keltaisia numeroita mustalla pohjalla. Numeron tulee sijaita 5-10 metriä ennen ammuntapaalua.
- 8.1.1.14 Rastinumerointi toimii myös paikkana, jossa ryhmän kilpailijat odottavat ammuntavuoroaan. Ryhmän muut jäsenet voivat olla numerotaulun etupuolella antamassa varjoa, jos tarpeellista. Odotuspaikalta tulisi nähdä, mikäli joku on paalulla ampumassa.
- 8.1.1.15 Kilpailuradalle on asetettava selvästi näkyviä reittimerkkejä tasaisin välein ohjaamaan kilpailijat turvallisesti ja helposti liikkumaan rastilta toiselle.
- 8.1.1.16 Kilpailuradalle voidaan tarpeen mukaan pystyttää sopivia aitoja, jotta katsojat pysyvät turvallisella etäisyydellä, mahdollistaen kuitenkin samalla parhaan mahdollisen näkymän kilpailuun. Vain asianmukaisesti valtuutetut henkilöt saavat liikkua aidatun alueen sisäpuolella.
- 8.1.1.17 Kokoontumispaikan tulee sisältää:
- Kommunikointivälineet, joilla saadaan yhteys tuomariston puheenjohtajaan ja järjestäjien päämajaan.
 - Riittävä suojakatos joukkueiden toimitsijoille
 - Erillinen suojakatos jurylle ja tuomariston puheenjohtajalle
 - Vartioitu suojakatos kilpailijoiden varusteille
 - Kilpailupäivinä muutamia harjoitus- tai lämmittelytaustoja on oltava pystytettynä kokoontumispaikan lähistölle kilpailijoita varten
 - Virvokepalvelut
 - WC:t
- 8.1.1.18 Virallisen maastokilpailuradan on oltava valmiina tarkastusta varten viimeistään 16 tuntia ennen ammunnan alkua. Maailmanmestaruuskilpailuissa ratojen tulee olla valmiina myös pudotus- ja finaalikierroksilla käytettävien ratojen muutosten yksityiskohtien osalta viimeistään aamulla kaksi päivää ennen ammunnan alkua.

8.2 RADAN VARUSTUS JA PISTEVYÖHYKKEET

8.2.1 Maastotaulut

On olemassa neljä erilaista maastoammuntataulua:

- 80 cm taulu
- 60 cm taulu
- 40 cm taulu

- 20 cm taulu

WA:n kilpailuissa saa käyttää vain sellaisia tauluja, joiden valmistajalla on WA:n myöntämä valmistusoikeus (lisenssi).

8.2.1.1

Kuvaus

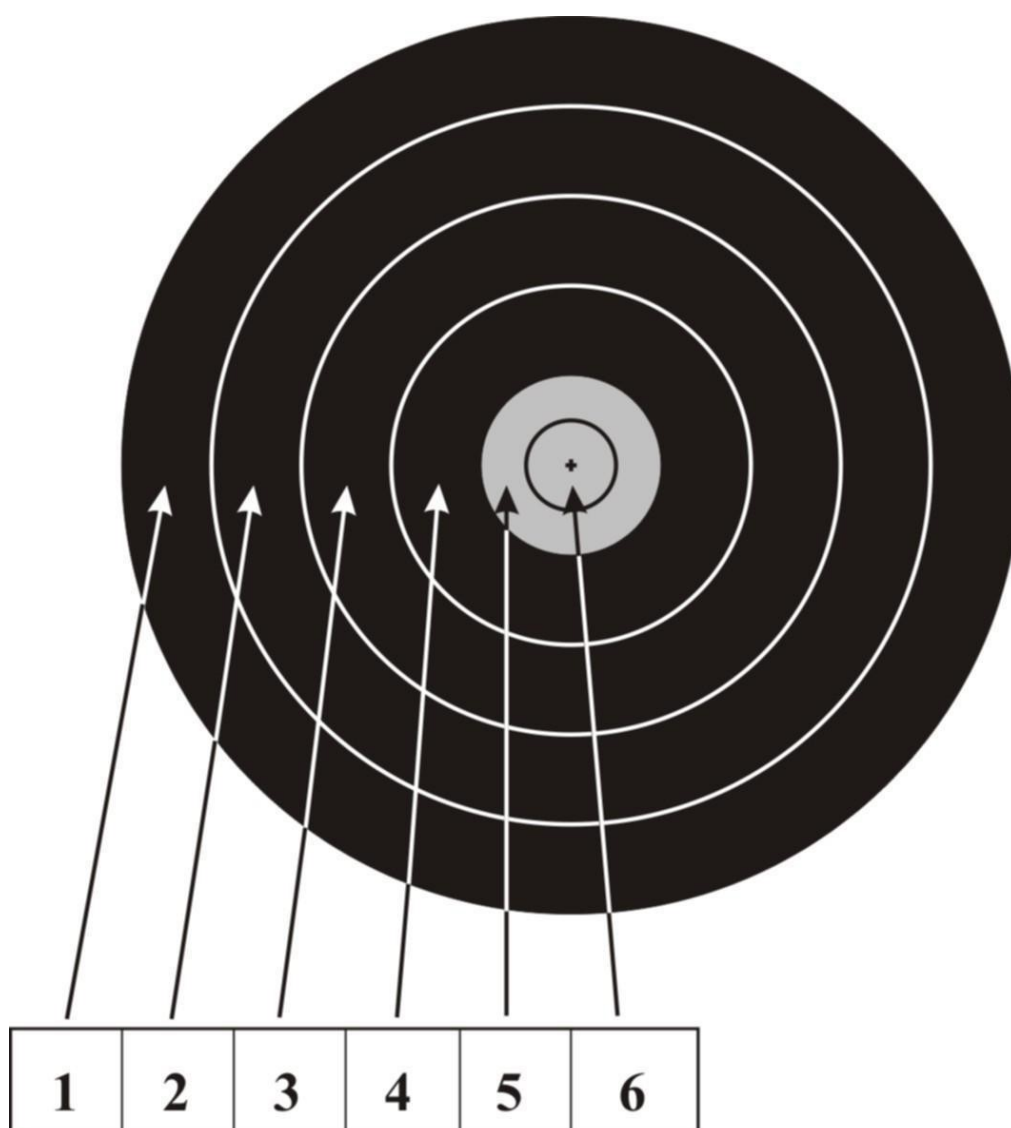
Taulussa on keltainen keskusta ja neljä yhdenvertaista pistevyöhykettä.

Taulun tausta on valkoinen. Keltainen alue on jaettu kahteen pistevyöhykkeeseen. Sisempi rengas on pistearvoltaan 6 ja ulompi rengas 5.

Nämä kaksi vyöhykettä on erotettu toisistaan mustalla, enintään 1 mm leveällä viivalla. Muut vyöhykkeet ovat mustia ja ne on erotettu toisistaan valkealla, maksimissaan 1 mm leveällä viivalla. Keltaisen ja mustan alueen välissä ei ole viivaa.

Vyöhykkeitä erottavat viivat kuuluvat aina ylempään pistevyöhykkeeseen. Taulun keskipistettä merkitsee risti, joka on enintään 1 mm levyistä ja 4 mm pitkistä viivoista muodostettu.

Piirroskuva taulusta ks. kuva 2_10: Maastoammuntataulu pistevyöhykkeillä 1-6.



Kuva 2_10: Maastoammuntataulu pistevyöhykkeillä 1-6 (WA Constitution and Rules 2012, Book 2).

8.2.1.2

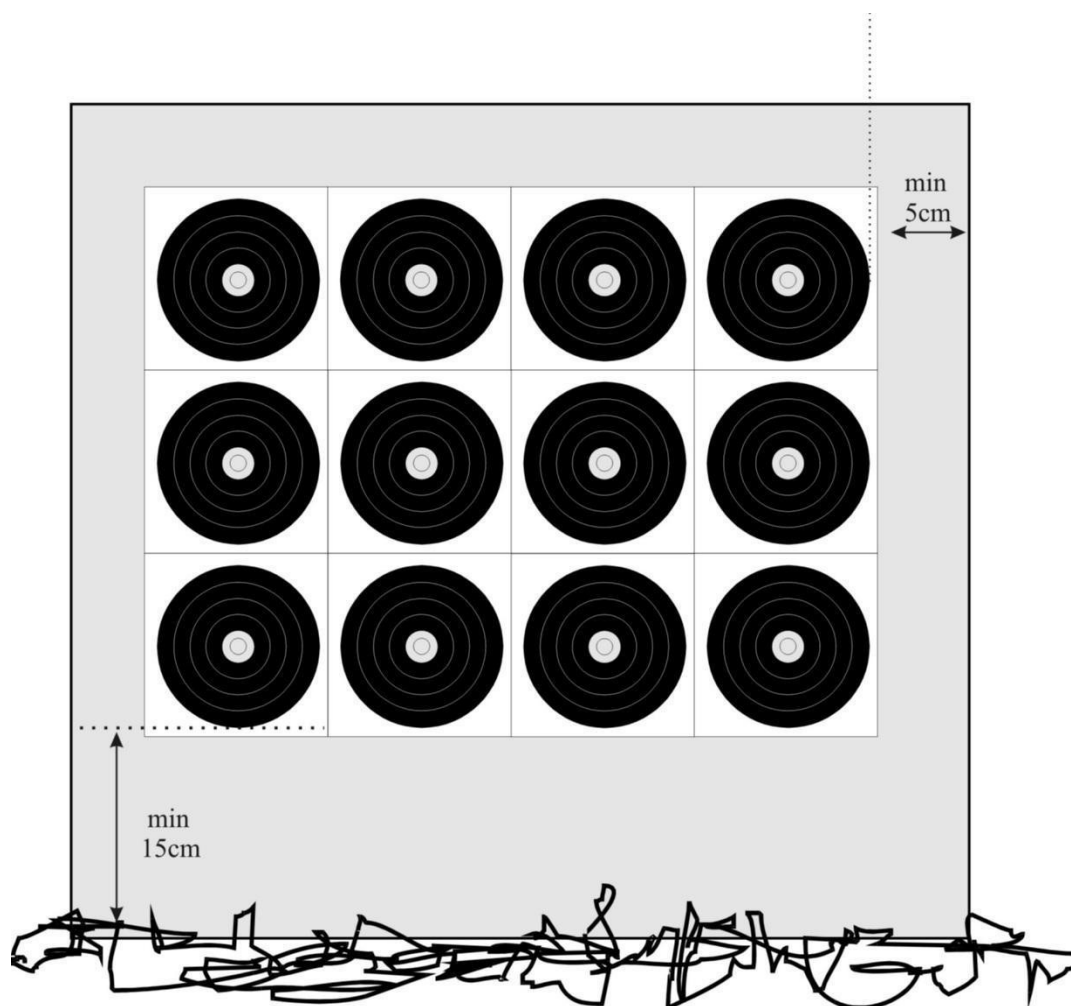
Pistearvot, värispesifikaatiot ja mittaustarkkuus

Värialue	Pistevyöhyke	Pistevyöhykkeen ja taulun halkaisija cm					M m
		20	40	60	80		
Keltainen	6	2	4	6	8	1	
Keltainen	5	4	8	12	16	1	
Musta	4	8	16	24	32	1	
Musta	3	12	24	36	48	2	
Musta	2	16	32	48	64	2	
Musta	1	20	40	60	80	2	

8.2.1.3

Taulujen asettelu

- 20cm ja 40cm tauluasetelman saa laittaa mihin tahansa kulmaan, kunhan ampujille on selvää mihin tauluun kunkin pitää ampua.
- 20 cm:n tauluja laitetaan 12 kpl taustaan neljään kolmen taulun pystysarakkeeseen (ks. kuva 2_11: Neljä pystyspottia maastossa).
- 40 cm:n tauluja asetetaan 4 kpl taustaan neliön muotoon.
- 60 cm:n taulut: Annetuilla matkoilla on suositeltavaa laittaa 2 kpl 60 cm tauluja taustaan. Taulujen sijoittelussa tulee huomioida että molemmilla ampujilla on yhtä hyvä paikka ampua.



Kuva 2_11: Neljä pystyspottia maastossa (WA Constitution and Rules 2012, Book 2).

9 3D-AMMUNTAKILPAILUN JÄRJESTELYT

9.1 RADAN VARUSTUS JA PISTEVYÖHYKKEET

- 9.1.1 Radat on laadittava siten, että ammuntpaaluille ja tauluille päästään ilman kohtuutonta vaikeutta, vahinkoja ja hukka-aikaa. 3D-ratojen tulisi olla mahdollisimman tiiviitä.
- 9.1.1.1 Kävelymatka keskusalueelta (kokoontumisalue) kauimmaiselle rastille saa olla korkeintaan yksi kilometri tai 15 minuuttia normaalivauhtista kävelyä.
- 9.1.1.2 Radan tekijöiden tulee valmistaa turvallisia polkuja tuomareille, lääkintähenkilöstölle ja välineiden kuljetukselle. Polkuja tulee voida käyttää, kun ammunta on käynnissä.
- 9.1.1.3 Rataa ei saa sijoittaa 1800 m korkeammalle merenpinnasta, ja radan korkeusero saa olla korkeintaan 100 m.
- 9.1.1.4 Artiklassa 9.2.1 kuvatut rastit tulee sijoittaa, ottaen huomioon, että käytetään vain arvioitavia matkoja, mahdollisimman vaihtelevasti ja maastoa parhaiten hyväksikäyttäen sekä siten, että etäisyys ja pistevyöhykkeen koko ovat tasapainossa.
- 9.1.1.5 Pieniä eläintauluja sijoitetaan rastille kaksi tai neljä rinnakkain.
- 9.1.1.6 Taulut on sijoitettava siten, että ne näkyvät kokonaan kaikille kilpailijoille.
- 9.1.1.7 Ammuntaetäisyydet – vain arvioitavat matkat:
- 9.1.1.7.1 Punainen paalu:
- Miehet ja naiset taljajousi;
Maksimietäisyys: 45 m.
Minimietäisyys: 5 m.
- 9.1.1.7.2 Sininen paalu:
- Miehet ja naiset vaistojousi;
 - Miehet ja naiset pitkäjousi;
 - Miehet ja naiset perinnejousi;
Maksimietäisyys: 30 m
Minimietäisyys: 5 m.
- 9.1.1.7.3 3D-tauluja on useita eri kokoja. Radan tulee sisältää vaihtelevasti eri kokoisia tauluja sijoitettuna taulun kokoon sopivalle matkalle.
- 9.1.1.8 Kaikki rastit on numeroitava 1-24. Numeroiden tulee selkeästi erottuvia ja selkeästi ilmaistava rastin numero. Numeron tulee sijaita 5-10 metriä ennen paaluja.
- 9.1.1.8.1 Rastinumerointi toimii ensisijaisena paikkana, jossa seuraavan ryhmän kilpailijat odottavat ammuttavuoroaan. Rastia ampuvan ryhmän jäsenet saavat edetä numerotaululta avustaakseen varjostuksen kanssa ja

nuolten spottaamisessa tarpeen mukaan. Odotusalueelta tulisi nähdä, mikäli joku on paalulla ampumassa.

- 9.1.1.9 Kun ammutapaalu vapautuu, ryhmä voi siirtyä eteenpäin siihen kohtaan, jossa taulun kuva sijaitsee. Paikka on toissijainen odotusalue, kun odotetaan, että taulu vapautuu.
- 9.1.1.10 Kilpailuradalle on asetettava selvästi näkyviä reittimerkkejä tasaisin välein ohjaamaan kilpailijat turvallisesti ja helposti liikkumaan rastilta toiselle.
- 9.1.1.11 Kilpailuradalle voidaan tarpeen mukaan pystyttää sopivia aitoja, jotta katsojat pysyvät turvallisella etäisyydellä, mahdollistaen kuitenkin samalla parhaan mahdollisen näkymän kilpailuun. Vain asianmukaisesti valtuutetut henkilöt saavat liikkua aidatun alueen sisäpuolella.
- 9.1.1.12 Kokoonumispaikan tulee sisältää:
- Kommunikointivälineet, joilla tuomariston puheenjohtaja, tuomaristo, tekninen johtaja ja järjestäjät voivat pitää yhteyttä.
 - Riittävä suojakatos joukkueiden toimitsijoille
 - Erillinen suojakatos jurylle, tuomariston puheenjohtajalle ja tekniselle johtajalle
 - Vartioitu suojakatos kilpailijoiden varusteille ja varavälineille
 - Kilpailupäivinä muutamia lämmittelytaustoja on oltava pystytettynä kokoonumispaikan lähistölle kilpailijoita varten
 - Harjoituskenttää voidaan käyttää lämmittelykenttänä
 - Virvokepalvelut
 - WC:t
- 9.1.1.13 3D-radan on oltava valmiina tarkastusta varten viimeistään 16 tuntia ennen ammunnan alkua. Mestaruuskilpailuissa ratojen tulee olla valmiina viimeistään aamulla kaksi päivää ennen ammunnan alkua, lukuun ottamatta muokattavia ratoja.

9.2 RADAN VARUSTUS

9.2.1 3D-taulut

Radoilla käytetään vain arvioitavia etäisyyksiä ja 3D-tilauja. Taulut ovat kolmiulotteisia, vaihtelevan kokoisia ja muotoisia. Taulujen lukumäärää, niiden kokoa ja pistevyöhykkeiden kokoja ei ole standardoitu. Pistevyöhykkeiden väliset viivat on merkitty korkeimman pistevyöhykkeen sisälle. Taulun värit vaihtelee valitun taulun mukaan.

9.2.2 Pistevyöhykkeet

3D-tilau on jaettu neljään pistevyöhykkeeseen (11, 10, 8 ja 5).

Pistevyöhykkeiden välistä viivaa tai reunaviivaa koskeva nuoli antaa isomman osuma-arvon.

- 11 pistettä pienestä renkaasta 10-renkaan sisällä (noin 25 % 10-renkaan koosta);

- 10 pistettä suuremmasta renkaasta elintärkeällä alueella (vitaalialue);
- 8 pistettä vitalialueella 10-renkaan ulkopuolella;
- 5 pistettä muulla väritetyllä kehon alueella;
- Osuma sarveen tai kavioon/sorkkaan, osuma värittämättömälle kehon alueelle, kimpoaminen tai miten tahansa muuten ohi ammuttu nuoli luetaan ohi ammutuksi (M). Lintutauluissa osuma pyrstöön tai siipiin on pistevyöhykkeellä. Sarven tai sorkan läpi mennyt nuoli, joka on koskettaa korkeampaa pistealuetta, pisteytetään korkeimman osuman mukaan. Sarven tai sorkan läpi mennyt nuoli, joka ei kosketa muita osuma-alueita on ohi ammuttu (M).

9.2.3 3D-taulukuvat

Noin 5-10 metriä ennen ammuntapaalua sijaitsee taulun eläintä esittävä kuva. Kuvassa on esitetty myös pistevyöhykkeiden viivat ja sijainnit.

10 AMMUNNANJOHTO JA TURVALLISUUS TAULUAMMUNNASSA

- 10.1 Kilpailulle tulee nimetä ammunnanjohtaja.
- 10.1.1 Ammunnanjohtajan tulee olla, mikäli mahdollista, tuomari. Hän ei saa osallistua ammuntaan.
- 10.1.2 Ammunnanjohtajalle voidaan järjestäjän harkinnan mukaan nimetä apulaisia huolehtimaan kaikkien vastuiden suorittamisesta.
- 10.2 Ammunnanjohtaja valvoo tarpeellisina pitämiään turvatoimia. Hänen tehtäviinsä kuuluu:
- 10.2.1 Valvoa ammunnan suorittamista, ajanottoa sekä ammuttajärjestystä.
- 10.2.2 Valvoa kuulutuslaitteiden käyttöä sekä valokuvaajien ja katsojien liikkumista niin, ettei kilpailijoita häiritä.
- 10.2.3 Valvoa, että katsojat pysyvät aitojen takana tapahtumapaikalla.
- 10.2.4 Vaaratilanteessa ammunnanjohtaja voi keskeyttää kaiken ammunnan antamalla sarjan äänimerkkejä (vähintään viisi). Keskeytyksen jälkeen annettava yksi äänimerkki merkitsee lupaa jatkaa ammuntaa.
- 10.2.5 Poikkeuksellisissa olosuhteissa voi ammunnanjohtaja pidentää aikarajoitusta neuvoteltuaan asiasta tuomareiden kanssa. Mikäli ammunta-aikaa pidennetään, tulee siitä ilmoittaa etukäteen kilpailijoille. Lopullisen tuloluettelon tulee sisältää maininta ammunta-ajan pidennyksestä sekä siihen johtaneista syistä. Kun käytössä on visuaalinen ajanvalvonta, tulee 30 sekunnin merkinannon säilyä muuttumattomana.
- 10.2.6 WA:n kouluttamat ja nimeämät kameramiehet ja valokuvaajat voivat työskennellä [artiklan 7.1.1.10](#) mukaisten katsojien aluetta rajoittavien esteiden sisäpuolella. Heidän sijaintinsa määrittää tekninen toimihenkilö, ja turvallisuustoimet ovat teknisen toimihenkilön vastuulla. Heillä on päällään tietynlainen WA:n univormu merkinä oikeudestaan.

KIRJA 3: TAULUAMMUNTA

11 KILPAILIJAN VARUSTEET

Tässä kohdassa käsitellään ne välineet, joiden käyttö on sallittua WA:n kilpailuissa. Kilpailija on vastuussa siitä, että hänen käyttämänsä välineet ovat sääntöjen mukaisia. Kilpailijan tulokset voidaan mitätöidä, jos hänen todetaan käyttäneen sääntöjen vastaista välinettä. Alla on ensin lueteltu erityismääräykset, jotka koskevat vain tiettyjä jousityyppejä ja sitten kaikkia jousityyppejä koskevat yleiset määräykset. Luvussa 21 Parajousiammunta esitettävät määräykset koskevat vain parajousiammuntaa ja kumoavat tässä esitetyt määräykset, mikäli niiden välillä on ristiriitaa.

11.1 TÄHTÄINJOuset

11.1 Tähäinjousissa seuraavat välineet ovat sallittuja (ks. myös [kuva 3_17: Tähtäinjousi](#)):

11.1.1 Minkä tyyppinen jousi tahansa edellyttäen, että se noudattaa yleisesti hyväksyttyä sanan ”jousi” merkitystä tauluammunnassa, koostuen keskiosasta kädensijoihin (ei läpiammuttava) ja kahdesta taipuisasta lavasta, joiden päässä ovat urat janteen kiinnittämistä varten. Jousessa on vain yksi jänne, joka on kiinnitetty suoraan lapojen päihin. Ammuttaessa on jouta pideltävä yhdellä kädellä kädensijasta samalla, kun toisen käden sormet vetävät ja vapauttavat janteen.

11.1.1.1 Moniväriset keskiosat ja tuotemerkit ylä- ja alalavan sisäpinnalla tai keskiosassa ovat sallittuja.

11.1.1.2 Keskiosat, joissa on tukikaari ovat sallittuja edellyttäen, että tuki ei jatkuvasti kosketa kilpailijan kättä tai rannetta.

11.1.2 Jänne, jonka säiemäärää ei ole rajoitettu.

11.1.2.1 Jänne voidaan tehdä mistä tahansa tähän tarkoitukseen valitusta materiaalista. Jänne voi olla monivärinen, ja janteessa saa olla keskipunos vetosormia varten sekä nokinpaikka, johon voidaan lisätä punoksia nokin paikallaan pysymiseksi. Tämä paikka voidaan täsmentää yhdellä tai kahdella nokkimerkillä. Janteen molemmissa päissä ovat silmukat, jotka asetetaan lapojen päihin jouta viritettäessä. Lisäksi janteessa sallitaan yksi vahvennus, joka toimii huuli- tai nenämerkkinä. Mikään punos ei saa päättyä ampujan näkökenttään jousen ollessa täydessä vedossa. Janteessa ei saa olla reikiä, merkkejä eikä muuta sellaista, josta olisi apua tähtäyksessä.

11.1.3 Nuolihylly, joka voi olla säädettävä, ja jossa voi olla useampi kuin yksi pystysuuntainen tukipiste.

- 11.1.3.1 Mikä tahansa siirrettävä joustotalla, joustopistehylly tai nuolitaso edellyttäen, että ne eivät ole elektronisia tai toimi sähköisesti, eivätkä anna apua tähtäämisessä. Joustotalla saa olla asennettu enintään 4 cm taaemmaksi mitattuna kädensijan pohjasta (keskipisteestä).
- 11.1.4 Yksi ääni- ja/tai näköhavaintoon perustuva vetopituuden ilmaisin, joka ei kuitenkaan saa olla sähköllä toimiva.
- 11.1.5 Tähtäin on sallittu, mutta kuitenkin vain yhtä tähtäinlaitetta saa käyttää.
- 11.1.5.1 Tähtäin ei saa sisältää prismaa, linssiä tai muuta suurentavaa laitetta eikä vesivaakaa. Se ei saa sisältää elektroniikkaa tai olla sähköllä toimiva eikä tarjota kuin yhden tähtäyspisteen.
- 11.1.5.2 Tähtäimen pituus tähtäyssuunnassa (tunneli, putki, jyvä tai muu vastaava pitkittäinen osa) ei saa ylittää 2 cm kilpailijan näkökentässä. Pitkän valokuitutähtäimen tulee taipua viimeistään 2 cm:n etäisyydellä tähtäysalueella ja valokuidun toinen pääty ei saa olla ampujan näkökentässä.
- 11.1.5.3 Jouseen kiinnitetty tähtäin voi olla sivu- ja pystysuuntaan säädettävä, kunhan se on seuraavien ehtojen mukainen:
- Tähtäimen jatke on sallittu;
 - Tähtäimeen saa olla kiinnitettynä etäisyysmerkinnöin varustettu levy tai teippi, kunhan se ei tarjoa mitään lisäapua;
- 11.1.6 Vakaajat ja vaimentimet ovat jousessa sallittuja.
- 11.1.6.1 Ne eivät saa:
- Toimia janteen ohjaimina;
 - Koskettaa muuta kuin joustia;
 - Olla vaaraksi tai esteeksi muille kilpailijoille ammuntalinjalla.
- 11.1.7 Minkä tahansa tyyppisiä nuolia voidaan käyttää edellyttäen, että ne noudattavat yleisesti hyväksyttyä sanan ”nuoli” merkitystä tauluammunnassa. Nuolten on oltava rakenteeltaan sellaisia, että ne eivät aiheuta kohtuutonta vahinkoa tauluille tai taustoille.
- 11.1.7.1 Nuoli koostuu putkesta, kärjestä, nokista, sulituksesta ja haluttaessa koristelusta. Nuolen putken halkaisija ei saa ylittää 9,3 mm (rajoitus ei koske wrapeja, jos ne yltyvät enintään 22 cm päähän nuolen kärkeä kohti nokin haarasta mitattuna). Kärjet voivat olla halkaisijaltaan enintään 9,4 mm. Kilpailijan jokainen nuoli on oltava merkitty ampujan nimellä tai nimikirjaimilla. Merkintä on tehtävä nuoliputkeen. Samassa sarjassa käytettävien nuolten on oltava identtisiä ja väriltään, sulitukseltaan, nokeiltaan ja koristeluiltaan samanlaisia. Jäljitysnotit (sähkön avulla valaistut notit) eivät ole sallittuja.
- 11.1.8 Sormisuojuukset, kuten tupit, käsineet (rannehihna sallittu) tai sormiläpät ja teipit (laastarit) janteen vetämiseksi, pitämiseksi ja laukaisemiseksi ovat sallittuja edellyttäen, että ne eivät sisällä mitään laitetta, joka tarjoaisi kilpailijalle apua janteen vetämisessä, pidossa tai laukaisussa.

- 11.1.8.1 Sormiläpässä voi olla ankkurointia helpottava ankkurointilevy, peukalon ja muiden vapaiden sormien tuki, lenkkejä sormien ympärillä ja erotin sormien välissä estämään nuolen puristamista. Sormiläpän kerrosten kiinnityksessä voidaan käyttää levyä tai levymäisiä kappaleita. Ankkuroinnin varmistamiseksi sormiläpässä voi olla tukirakenteita. Sormiläpän materiaalia ja kerrosmäärää ei ole rajoitettu. Mikään osa sormiläpästä ei saa ympäröidä kättä peukalon ja muiden sormien välisellä alueella taikka jatkua ranteen yli tai estää ranteen liikettä. Jousikädessä voidaan käyttää sormikasta, lapasta tai vastaavaa käsinettä joka ei kuitenkaan saa olla kiinteästi liitetty jousen kahvaan.
- 11.1.9 Kiikareita, kaukoputkia ja muita visuaalisia apuvälineitä saa käyttää nuolten osumien tarkkailuun.
- 11.1.9.1 Edellyttäen, että niitä ei käytetä matkan mittaamiseen eivätkä ne ole esteenä toisille kilpailijoille
- 11.1.9.2 Kaukoputket on säädettävä niin, että putken korkein kohta ei ylitä kilpailijoiden kainalokuopan linjaa.
- 11.1.9.3 Reseptillä määrättyjä silmälaseja, ammunталaseja ja aurinkolaseja saa käyttää. Missään edellä mainituissa laseissa ei saa olla neulanreikälinssijä tai vastaavia eikä mitään merkkejä, jotka voisivat auttaa tähtäämisessä.
- 11.1.9.4 Silmän, jota ei käytetä tähtäämiseen, linssi voi olla kokonaan peitettynä tai teipattuna tai siinä voidaan käyttää silmälapputta.
- 11.1.10 Lisävarusteina ovat sallittuja:
- 11.1.10.1 Ranne- ja rintasuojat, ranne- tai sormilenkki, vyössä tai maassa pidettävä nuoliviini. Kenkään kiinnitetyt tai erilliset laitteet, joilla nostetaan jalkaa tai jalanosaa ovat sallittuja, kunhan laite ei ole esteenä muille ampumaviivalla oleville kilpailijoille eivätkä ne ole yli 2 cm kengänjäljen ulkopuolella. Välineisiin voidaan kiinnittää tuulimittareita (esim. kevyttä nauhaa, ei saa olla elektroninen tai sähköllä toimiva).

11.2 TALJAJOUSET

- 11.2 Taljajousissa seuraavat varusteet ovat sallittuja. Kaikki lisävarusteet ovat sallittuja, elleivät ne ole elektronisia tai sähköllä toimivia, vaarana turvallisuutta tai aiheuta kohtuutonta häiriötä muille urheilijoille.
- 11.2.1 Taljajousi, jossa voi olla läpiammuttava keskiosa, on jousi, jossa vetovoimaa muutetaan jousta jännitettäessä mekaanisesti väki- tai epäkeskopyörien avulla. Jousessa käytetään jännettä/jänteitä, jotka on kiinnitetty suoraan pyöriin, lapojen päihin tai kapeleihin tai muilla tavoin riippuen jousen mallista.
- 11.2.1.1 Jousen vetovoima ei saa ylittää 60 paunaa.
- 11.2.1.2 Kaapelin suojaimet ovat sallittuja.
- 11.2.1.3 Tukikaari tai kaksiosainen kaapeli on sallittu edellyttäen, että ne eivät jatkuvasti kosketa kilpailijan kättä, rannetta tai käsivartta.

- 11.2.1.4 Minkä tahansa tyyppinen jänne, jossa voi olla useita punoksia merkitsemässä nokinpaikkaa tai muita lisäyksiä, kuten huulimerkkiä ("kisser button"), nenämerkkiä, takatähtäintä (peep), takatähtäimen linjauslaitetta, D-loopia, vaimentimia, painoja tai mikä tahansa muu lisäosa edellyttäen että se ei ole elektroninen tai sähköllä toimiva.
- 11.2.1.5 Nuolihyllyn talle, joka voi olla säädettävä, saadaan asentaa enintään 6 cm etäisyydelle sisäänpäin kädensijan pohjan vertikaalilinjasta mitattuna.
- 11.2.1.6 Vakaajia voi olla rajoittamaton määrä. Vakaajat eivät saa koskea muuhun kuin jouseen.
- 11.2.2 Ääni- ja/tai tuntohavaintoon ja/tai näköhavaintoon perustuvat vetopituuden ilmaisimet mikäli ne eivät toimi sähköisesti tai elektronisesti..
- 11.2.3 Jouseen kiinnitetty tähtäin.
- 11.2.3.1 Tähtäimessä voi olla korkeus- ja sivuttaissäädöt, kallistusta osoittava laite ja/tai suurentavia linsejä ja/tai prismoja.
- 11.2.3.2 Tähtäimen jyvät voivat olla valokuitua ja/tai kemiallinen valotikku. Valotikun on oltava koteloitu niin, ettei se häiritse muita kilpailijoita.
- 11.2.4 Laukaisulaite on sallittu edellyttäen, että sitä ei ole millään tavalla kiinnitetty jouseen. Minkä tahansa tyyppinen sormisuoja on sallittu.
- 11.2.5 Seuraavissa artikloissa mainittujen laitteiden käyttö on sallittu:
- Artikla 11.1.7 ja 11.1.7.1
 - Artikla 11.1.8.1
 - Artikla 11.1.9 artikloissa 11.1.9.1, 11.1.9.2 ja 11.1.9.3 mainituin rajoituksin
 - Artikla 11.1.10.1
 - "Peep Eliminator" tähtäintä saa käyttää taljaluokissa, kunhan kyseisessä tähtäimessä ei ole elektronisia tai sähkökäyttöisiä osia tai laitteita.

11.3 KIELLETYT VARUSTEET

- 11.3 Kaikissa luokissa on kielletty:
- 11.3.1 Mikä tahansa elektroninen tai sähköllä toimiva laite, joka voidaan kiinnittää urheilijan varusteisiin.
- 11.3.2 Kaikkien elektronisten kommunikointilaitteiden, kuulokkeiden ja melua vähentävien laitteiden käyttö odotuslinjan etupuolella.
- Fysiologisen tiedon seurantaan käytetyt elektroniset laitteet, kuten aktiivisuusrannekkeet, älykellot ja sykevyöt ovat sallittuja. Laitteen tuottaman datan siirtäminen siihen liitettyyn elektroniseen laitteeseen on sallittua edellyttäen, että urheilijaan liitetty seurantalaitte ei ole häiritsevä (kuten esim. silmän liikettä seuraavat laitteet, päähän liitettävät EEG -laitteet jne.).
- Mobiililaitteet, kuten älypuhelimet, joihin asennetulla ohjelmistolla urheilijan on mahdollista merkitä osumia taulussa, kuten merkittäisiin paperilla olevaan kuvioon, ovat sallittuja.

Ohjelmat, jotka antavat apua tähtäimen siirtämiseen ovat kiellettyjä koko kilpailualueella, mukaan lukien odotusviivan taka-alue katsomoon asti.

11.3.3 Maastokuviointi (camo-kuviointi) on kielletty kaikissa varusteissa.

11.4 VAISTOJOUSET (Barebow)

Vaistojousissa seuraavat välineet ovat sallittuja:

11.4.1 Minkä tyyppinen jousi tahansa edellyttäen, että se noudattaa yleisesti hyväksyttyä sanan "jousi" merkitystä tauluammunnassa, koostuen keskiosasta kädensijoihin (ei läpiammuttava) ja kahdesta taipuisasta lavasta, joiden päässä ovat urat janteen kiinnittämistä varten. Jousessa on vain yksi jänne, joka on kiinnitetty suoraan lapojen päihin. Ammuttaessa on joustasta pideltävä yhdellä kädellä kädensijasta samalla, kun toisen käden sormet vetävät, pitävät ja vapauttavat janteen.

Edellä kuvatun kaltaisen jousen tulee olla paljas nuolihyllä lukuun ottamatta eikä jousessa saa olla ulkonemia, tähtäimiä tai tähtäinmerkkejä, merkkejä, tahroja eikä laminoituja osia (jousen ikkunaleikkauksen alueella), joita voitaisiin käyttää tähtäämiseen. Virittämättömän jousen tulee mahtua kokonaisuudessaan sallittuine lisävarusteineen sisähalkaisijaltaan 12,2 cm:n ($\pm 0,5$ mm) reiän tai renkaan läpi.

11.4.1.1 Moniväriset keskiosat ja tuotemerkit ylä- ja alalavan sisäpinnalla tai keskiosassa ovat sallittuja. Kuitenkin, jos tähtäyskuvan alue on väritetty siten, että väritystä voidaan käyttää hyväksi tähtäämisessä, on se teipattava piiloon.

11.4.1.2 Keskiosat, joissa on tukikaari ovat sallittuja edellyttäen, että tuki ei jatkuvasti kosketa kilpailijan kättä tai rannetta.

11.4.2 Jänne, jonka säiemäärää ei ole rajoitettu.

11.4.2.1 Jänne voidaan tehdä mistä tahansa tähän tarkoitukseen valitusta materiaalista. Jänne voi olla monivärinen, ja janteessa saa olla keskipunos vetosormia varten sekä nokinpaikka, johon voidaan lisätä punoksia nokin paikallaan pysymiseksi. Tämä paikka voidaan täsmentää yhdellä tai kahdella nokkipunoksella. Huuli- tai nenämerkit eivät ole sallittuja. Janteessa ei saa olla reikiä, merkkejä eikä muuta sellaista, josta olisi apua tähtäyksessä. Keskipunoksen päättymiskohta, jossa punos vaihtuu jännelangaksi, ei saa päättyä ampujan näkökenttään jousen ollessa täydessä vedossa.

11.4.3 Nuolihyllä, joka voi olla säädettävä, ja jossa voi olla useampi kuin yksi pystysuuntainen tukipiste.

11.4.3.1 Mikä tahansa siirrettävä joustotalla, joustopistehyllä tai nuolitaso edellyttäen, että ne eivät ole elektronisia tai toimi sähköisesti, eivätkä anna apua tähtäämisessä. Joustotalla saa olla asennettu enintään 2 cm taaemmaksi mitattuna kädensijan pohjasta (keskipisteestä).

11.4.4 Vetopituuden ilmaisin ei ole sallittu.

11.4.5 Kasvojen ja janteen eri kohtien hyödyntäminen tähtäämisessä (face and string walking) on sallittua.

11.4.6 Vakaajia ei saa käyttää.

- 11.4.6.1 Vaimentimet ovat sallittuja. Ne voidaan asentaa keskiosaan valmistusvaiheessa, ne voidaan kiinnittää keskiosaan joko suoraan tai ne voidaan kiinnittää keskiosaan kiinnitettyihin painoihin. Keskiosan on painoineen ja vaimentimineen mahdolluttava sisähalkaisijaltaan 12,2 cm:n ($\pm 0,5$ mm) reiän tai renkaan läpi ilman, että vaimentimia joudutaan taivuttamaan. Keskiosassa saa olla mihin hyvänsä kulmaan asetettuja kiinnittimiä vaimentimille, mutta erilliset kulmakappaleet tai -kiinnittimet eivät ole sallittuja. Painot ja vaimentimet voidaan kiinnittää kahvan ylä- ja alapuolelle, mutta ne eivät saa antaa apua tähtäämiseen tai matkan arvioimiseen millään tavalla.
- 11.4.6.2 Painoja voidaan kiinnittää keskiosan alaosaan. Kaikki painot, muodosta riippumatta, tulee kiinnittää suoraan keskiosaan ilman varsia, jatkeita, haarakappaleita tai iskunvaimentimia.
- 11.4.7 Minkä tahansa tyyppisiä nuolia voidaan käyttää edellyttäen, että ne noudattavat yleisesti hyväksyttyä sanan ”nuoli” merkitystä tauluammunnassa. Nuolten on oltava rakenteeltaan sellaisia, että ne eivät aiheuta kohtuutonta vahinkoa tauluille tai taustoille.
- 11.4.7.1 Nuoli koostuu putkesta, kärjestä, nokista, sulituksesta ja haluttaessa koristelusta. Nuolen putken halkaisija ei saa ylittää 9,3 mm (rajoitus ei koske wrapeja, jos ne yltyvät enintään 22 cm päähän nuolen kärkeä kohti nokin haarasta mitattuna). Kärjet voivat olla halkaisijaltaan enintään 9,4 mm. Kilpailijan jokainen nuoli on oltava merkitty ampujan nimellä tai nimikirjaimilla. Merkintä on tehtävä nuoliputkeen. Samassa sarjassa käytettävien nuolten on oltava identtisiä ja väriltään, sulitukseltaan, nokeiltaan ja koristeluiltaan samanlaisia. Jäljitysnokit (sähkön avulla valaistut nokit) eivät ole sallittuja.
- 11.4.8 Sormisuojuukset, kuten tupit, käsineet tai sormiläpät ja teipit (laastarit) jänteen vetämiseksi, pitämiseksi ja laukaisemiseksi ovat sallittuja edellyttäen, että ne eivät sisällä mitään laitetta, joka tarjoaisi kilpailijalle apua jänteen vetämisessä, pitämisessä tai laukaisussa.
- 11.4.8.1 Sormien välissä voidaan käyttää erotinta estämään nuolen puristuminen. Sormisuojaan (läppään) voidaan kiinnittää ankkurointia varten ankkurointilevy tai vastaava. Sormiläpän tikkausten on oltava yhtenäisiä kooltaan ja väriltään. Sormiläppään tai siihen kiinnitettyyn teippiin voi tehdä merkkejä tai viivoja. Näiden merkintöjen tulee olla yhtenäisiä kooltaan, muodoltaan ja väriltään ja niissä voi olla enintään kahta eri pituutta. Lisättyjä merkintöjä ei saa olla. Jousikädessä voidaan käyttää normaalia sormikasta, hanskaa tai vastaavaa, joka ei kuitenkaan saa olla kiinnitetty kädensijaan.
- 11.4.9 Kiikareita, kaukoputkia ja muita visuaalisia apuvälineitä saa käyttää nuolten osumien tarkkailuun.
- 11.4.9.1 Edellyttäen, että niitä ei käytetä matkan mittaamiseen eivätkä ne ole esteenä toisille kilpailijoille
- 11.4.9.2 Reseptillä määrättyjä silmälaseja, ammunталaseja ja aurinkolaseja saa käyttää. Missään edellä mainituissa laseissa ei saa olla neulanreikälinssijä tai vastaavia eikä mitään merkkejä, jotka voisivat auttaa tähtäämisessä.

- 11.4.9.3 Silmän, jota ei käytetä tähtäämiseen, linssi voi olla kokonaan peitettynä tai teipattuna tai siinä voidaan käyttää silmälappua.
- 11.4.10 Lisävarusteina ovat sallittuja:
 - 11.4.10.1 Rannesuoja, rintasuoja, rannelenkki ja sormilenkki, vyössä, selässä, lantiolla tai maassa pidettävä nuoliviini. Kenkään kiinnitetyt tai erilliset korokkeet on sallittu edellyttäen että ne eivät haittaa muita ampujia ammuntalinjalla tai tolalla eivätkä ylitä enempää kuin 2 cm kengän peittoalueesta.
- 11.5 Olympialaisissa mitään elektronista kommunikointivälineistöä ei sallita kilpailukentällä, ellei järjestelykomitea tarvitse sitä.

12 AMMUNTA JA AMMUNNANOHJAUS

12.1 Kilpailijat ampuvat nuolensa kolmen tai kuuden nuolen sarjoina, mikäli muuta ei ole määrätty.

Ulkona:

- Pitkät matkat ja Olympia- ja taljakierroksen karsintakierrokset kuudella nuolella;
- Lyhyet matka kolmella tai kuudella (pakollista maailmanmestaruuskilpailuissa) nuolella;
- Henkilökohtaiset ottelut kolmella nuolella.

Sisällä:

- Kaikki matkat kolmella nuolella;
- Henkilökohtaiset ottelut kolmella nuolella.

12.1.1 1440-kierros ammutaan yhtenä päivänä tai kahtena peräkkäisenä päivänä. Jos kierros ammutaan kahtena päivänä, kaksi pitempää matkaa ammutaan ensimmäisenä päivänä ja kaksi lyhyempää matkaa toisena päivänä tai päinvastoin.

12.1.2 Tupla-1440-kierros ammutaan peräkkäisinä päivänä.

12.1.3 Olympiakierros ammutaan kirjan 2 [artiklan 4.5.1.2](#) mukaisesti.

12.1.4 Taljaottelukierros ammutaan kirjan 2 [artiklan 4.5.1.2](#) mukaisesti.

12.2 Kilpailijalla on aikaraja sarjan ampumiseen.

12.2.1 Mikäli kilpailija ampuu nuolensa ennen tai jälkeen käytettävissä olevan ammunta-ajan tai väärällä vuorolla, lasketaan nuoli kuuluvaksi meneillä olevaan sarjaan, ja kilpailija tai joukkue menettää sarjan korkeimman osuma-arvon, joka merkitään ohilaukaukseksi.

12.2.2 Kilpailija, joka ampuu nuolen tahallisesti tai tahattomasti ammunnanjohtajan virallisesti päätettyä harjoitusammunnan kilpailukentällä (eli sen jälkeen, kun nuolet on otettu tauluista) tai matkojen tai kierrosten välillä, menettää kilpailija seuraavan kilpailusarjan korkeimman osuma-arvon.

Pisteenlaskija merkitsee kaikki (kolmen tai kuuden nuolen) sarjan osuma-arvot tulokorttiin, mutta korkein arvo viivataan yli. Tämän merkinnän vahvistavat tuomari ja kilpailija, jota merkintä koskee.

12.2.3 Tuomarin todentaman välinerikon tai lääkintähenkilön todentaman sairastapauksen sattuessa (karsintakierroksella) annetaan lisää aikaa tarpeellisten korjausten tekemiseen, viallisten välineiden vaihtamiseen tai lääkintähenkilöstölle ongelman määrittämiseen ja päättämiseen, voiko kilpailija jatkaa kilpailua ilman avustajaa. Ampumatta jääneiden nuolten ampumiseen saa käyttää enintään 15 minuuttia (tavallista ampumajärjestystä ja –aikaa noudattaen) tai ampuja saa ulkoammunnassa ampua enintään kaksi kuuden (2x6) nuolen sarjaa ja sisäämmunnassa kolme kolmen (3x3) nuolen sarjaa. Tilanteeseen sovelletaan sitä aikaa tai määrää, kumpi ensin tulee täyteen. Kilpailijan tulee ampua puuttuvat nuolet tuomarin valvonnassa niin pian kuin mahdollista.

World Ranking -kilpailutapahtumissa tai kansainvälisissä monilajitapahtumissa lisäaikaa ei anneta välinerikon tai sairaustapauksen vuoksi, mutta kyseinen ampuja voi poistua linjalta ratkaisemaan ongelman ja palata ampumaan jäljellä olevat nuolet, mikäli ammunta-aikaa on jäljellä. Joukkueottelussa joukkueen muut jäsenet voivat ampua tänä aikana.

- 12.2.4 Ottelukierroksilla niiden kilpailijoiden tai joukkueiden, joilla ei ole vastustajaa tai menettävät vastustajan luovutuksen takia, tuloksia ei kirjata ja he siirtyvät suoraan seuraavalle kierrokselle. Kansainvälisissä tapahtumissa he voivat harjoitella harjoitusradalla tai kilpailualueen sillä osalla, joka ei ole kilpailukäytössä. Muissa kilpailuissa he voivat harjoitella omaan kilpailutaastaansa, mikäli vierekkäistä harjoitusrataa ei ole.
- 12.2.5 Henkilökohtaisessa kilpailussa vastustajattomien kilpailijoiden harjoittellessa kilpailualueella on nuolien määrä rajoitettu kolmeen sarjaa kohti. Tähtäinjousella ja vaistojousella saa ampua enintään kolme sarjaa ja taljajousella enintään viisi sarjaa. Joukkuekilpailussa harjoittelu on rajoitettu 6 nuoleen sarjassa (2 nuolta/ampuja). Tähtäinjousella ja vaistojousella saa ampua enintään kolme sarjaa, taljajousella enintään neljä sarjaa. Jos kilpailija tai joukkue ampuu enemmän kuin edellä mainitut nuolimäärät sarjassa tuomarin varoitettua häntä, voidaan kilpailijalta tai joukkueelta kieltää harjoittelun jatkaminen kilpailualueella. Mikään tämän kaltainen sääntöjen rikkominen ei kuitenkaan vaikuta seuraavaan otteluun.
- 12.3 Kilpailija ei saa nostaa jousikättään ennen kuin ajanvalvonnan alkamisen merkkiäni on annettu.
- 12.4 Ammunta tulee suorittaa seisten ilman tukea, liikuntarajoitteisia ampujia lukuun ottamatta, ja siten, että keho on ammundalinjan päällä.
- 12.5 Ammuttua nuolta ei saa missään tilanteessa ampua uudelleen.
- 12.5.1 Nuolta voidaan pitää ampumattomana, mikäli:
- Nuoli on pudonnut tai ammuttu siten, että osa nuoliputkesta sijaitsee 3 metrin linjan ja ammundalinjan välissä edellyttäen, että nuoli ei ole kimmonnut takaisin.
 - Taululle tai taustalle tapahtuu jotain odottamatonta, esim. irtoaminen, kaatuminen jne. Tuomarit toimivat parhaaksi katsomallaan tavalla ja antavat lisäaikaa asiaankuuluvien nuolien ampumiseksi. Jos tausta vain liukuu alas, tuomarit päättävät, mitä toimenpiteitä tehdään, jos mitään.
- 12.6 Ollessaan ammundalinjalla saa kilpailija vastaanottaa ei-elektronista valmennustietoa joukkueen johdolta edellyttäen, että se ei häiritse muita kilpailijoita.
- 12.6.1 Joukkuekilpailussa saavat joukkueen kilpailijat ja valmentaja avustaa toisiaan suullisesti, olivat he ammundalinjalla tai eivät. Ammunnan aikana valmentaja saa valmentaa vain valmentajan alueeltaan.
- 12.7 Kilpailija ei saa koskettaa toisen kilpailijan välineitä ilman asianomaisen lupaa. Vakavat tapaukset saattavat johtaa rangaistuksiin.
- 12.8 Tupakointi, mukaan lukien sähkötupakka, ei ole sallittua kilpailijoiden alueella ja sen edessä.

- 12.9 Ammunnanjohtajalle tulee ilmoittaa, mikäli kilpailija jännittää jouta sellaisella tavalla, josta tuomarien mielestä saattaa olla jousen vahingossa lauetessa vaarana nuolen lentäminen turva-alueen ulkopuolelle tai muun turvavälineen (verkko, seinä tms.) yli. Mikäli kilpailija jatkaa kyseisen tekniikan käyttöä, voi tuomariston puheenjohtaja tai ammunnanjohtaja turvallisuuden nimissä käskää häntä lopettamaan ammunta välittömästi ja poistumaan kilpailualueelta.
- 12.10 Jousen saa jännittää, nuolen kanssa tai ilman, vain ammuntalinjalla seisten. Jos nuolta käytetään, on kilpailijan tähdättävä taustoihin päin, mutta vasta sitten, kun hän on varmistanut, että alue on tyhjä sekä taustojen edessä että taustojen takana.

13 AMMUNTAJÄRJESTYS JA AJANVALVONTA

13.1 Yksi, kaksi tai ulkona kolme ampujaa voivat ampua samaan taustaan samanaikaisesti.

13.1.1 Mikäli taustaan ampuu neljä kilpailijaa pareittain, on ampumajärjestys: AB-CD, CD-AB, AB-CD jne.

13.1.2 Muutoin kuin otteluissa, sijainnit ammuntalinjalla sovitaan keskinäisellä sopimuksella, ja kaikkien kilpailijoiden on ilmoitettava tuomarille järjestys ennen kierroksen alkua.

Jos ammuntapaikkoja ei saada sovituksi, sijoitetaan samaan taustaan ampuvat kaksi, kolme tai neljä kilpailijaa seuraavasti:

- kilpailija A ampuu vasemmalla, B oikealla;
- kilpailija A ampuu vasemmalla, B keskellä ja C oikealla;
- kilpailijat A ja C ampuvat vasemmalla ja B ja D oikealla, kun AB ja CD ampuvat vuorotellen;

Jos sijainneista ei ole yksimielisyyttä, käytetään seuraavaa sijoittelua, kun taustassa on useampi taulu:

- kaksi kilpailijaa ampuu kahteen tauluun: kilpailija A ampuu vasempaan tauluun ja B ampuu oikeaan tauluun;
- kolme kilpailijaa ampuu kolmeen tauluun: kilpailija A ampuu vasemmalla alhaalla olevaan tauluun, B keskellä ylhäällä olevaan tauluun ja C oikealla alhaalla olevaan tauluun;
- neljä kilpailijaa ampuu neljään tauluun: kilpailija A ampuu vasemmalla ylhäällä olevaan tauluun, B oikealla ylhäällä olevaan tauluun, C vasemmalla alhaalla olevaan tauluun ja D oikealla alhaalla olevaan tauluun;
- neljä kilpailijaa ampuu neljään pystyspottiin: kilpailija A ampuu ensimmäiseen, B kolmanteen, C toiseen ja D neljäljenteen tauluun, kun AB ja CD ampuvat vuorotellen.

Sisäammunnan joukkuekilpailuissa silloin, kun käytetään kolmion muotoista spottia, jokainen joukkueen jäsen ampuu kaksi nuoltansa missä järjestyksessä tahansa, jokaisen nuolen eri spottiin.

13.1.3 Sisäammunnassa joukkueotteluissa molemmille joukkueille on kaksi kolmoisspottia. Kun käytetään kolmioin muotoista spottia alemmat keskustat ovat 130 cm korkeudella lattiasta.

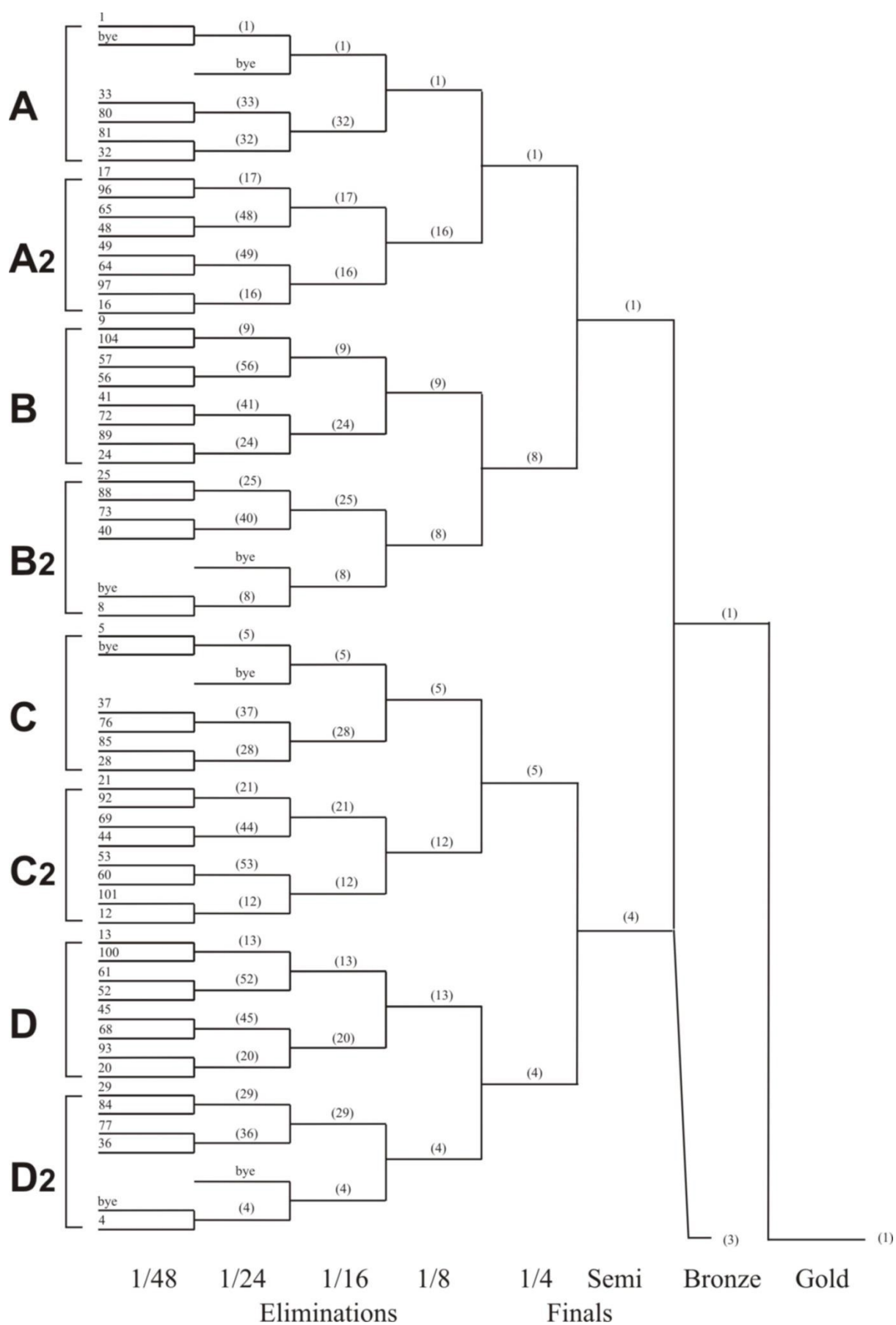
13.1.4 Joukkue muodostuu kolmesta (parikilpailussa kahdesta) karsintakierroksella korkeimmalle sijoittuneesta kilpailijasta, ellei joukkueenjohtaja ilmoita kirjallisesti virallisesti nimetyille tulosten hyväksymisestä vastaavalle henkilölle tai tuomariston puheenjohtajalle vähintään 15 minuuttia ennen kyseisen ottelukierroksen virallisen harjoitteluammunnan alkua joukkueen jäsenen korvaamisesta toisella karsintaan osallistuneella kilpailijalla. Siinä tapauksessa, että kilpailija on korvattu toisella, mitalin saa vain joukkuekierroksella ampunut

kilpailija, ei karsintakierroksella ampunut. Edellä mainitun noudattamatta jättäminen voi johtaa joukkueen hylkäämiseen.

13.2 Maailmanmestaruuskilpailuissa, maailmancupeissa ja muissa suurissa kansainvälisissä kilpailuissa:

13.2.1 Olympia-, talja-, vaistojousten ja sisäottelukierroksen henkilökohtaisissa kilpailuissa:

- Pudotus- ja finaalikierroksilla ylempi kilpailija (kaaviossa) ampuu vasemmalla puolella ko. ottelussa (ks. kuva 3_1: Ottelukaavio 1A). Järjestäjät valitsevat käytettävät taustat kilpailun jokaisessa vaiheessa.
- 1/48, 1/32, 1/24 ja 1/16 (myös sisällä) pudotuskierroksilla kuhunkin taustaan voi ampua kaksi kilpailijaa, mutta 1/8-pudotuskierroksella kukin kilpailija ampuu omaan taustaansa. Kilpailijat siirtyvät tauluille osallistuakseen tulosmerkintään ja hakeakseen nuolensa.
- Finaalikierroksilla (henkilökohtaiset ottelut, ammunta vuorotellen) jokainen kilpailija ampuu omaan taustaansa, mutta ei siirry ammunnan jälkeen taululle laskemaan pisteitä ja keräämään nuolia. Jokaisella kilpailijalla tulee olla edustaja, joka tarkkailee tulosmerkintää ja poistaa nuolet taulusta. Toisesta sarjasta lähtien nuolet palautetaan kilpailijalle jokaisen sarjan jälkeen.
- Henkilökohtaisessa ottelussa ammuttaessa vuorotellen karsintakierroksella korkeammalle sijoittunut kilpailija päättää ensimmäisen sarjan/setin aloitusvuoron. Kilpailija, jolla on vähemmän settipisteitä tähtäinjousella ja kumulatiivisia pisteitä taljajousella ensimmäisen sarjan jälkeen, aloittaa seuraavan sarjan. Mikäli kilpailijat ovat tasoissa, kilpailija, joka aloitti ensimmäisen sarjan/setin, ampuu ensin myös seuraavalla sarjalla/setillä tai uusinnassa.



Kuva 3_1: Ottelukaavio 1A (104 kilpailijaa, vapaakierrokset sallittuja; WA Constitution and Rules 2022, Book3)

13.2.2 Joukkuekilpailussa (molemmat joukkueet ampuvat yhtä aikaa):

Joukkueiden sijoittelu vasemmalle/oikealle noudattaa ottelukaaviota.

Kaaviossa ylempi joukkue ampuu vasemmalla puolella ottelussa.

Järjestäjät valitsevat käytettävät taustat kilpailun jokaisessa vaiheessa.

- Molemmat joukkueet aloittavat jokaisen sarjan siten, että kaikki joukkueen kilpailijat ovat 1 metrin linjan takana. Vasta kun ammunnanjohtaja on aloittanut ottelun, saa ensimmäinen kilpailija siirtyä 1 metrin linjan yli.
- Joukkueen kilpailijat ampuvat kukin kaksi (2) nuolta haluamassaan järjestyksessä.
- Vain yksi kilpailija kerrallaan saa olla amuntalinjalla, muut odottavat 1 metrin linjan takana. Vain yksi kilpailija kerrallaan saa olla 1 m linjan etupuolella.
- Pyörätuolista ampuvat kilpailijat voivat pysytellä amuntalinjalla koko ottelun ajan. He osoittavat lopettaneensa ampumisen nostamalla käden pään yläpuolelle (ks. kirja 3, [21 Parajousiammunta](#)).
- Siirtyessään ampumaan kilpailijat eivät saa ottaa nuolta nuoliviinistä ennen kuin he ovat amuntalinjalla.
- Taljajoukkueottelussa ampuja ei saa asettaa laukaisulaitetta jänteelle ennen kuin ampuja on amuntalinjalla ja amuntalupa on annettu. Kun ampuja on amuntalinjalla ja amuntalupa on annettu, laukaisulaite voidaan asettaa jänteelle joko ennen tai jälkeen nuolen nokituksen. Tämä rajoitus ei koske paraurheilijoita, joiden luokittelu sallii suulaukaisulaitteen (mouth tab) kiinnittämisen jänteelle pysyvästi.
- Näiden sääntöjen rikkomisesta rangaistaan, kuten on määritelty luvussa 15. Sääntörikkomusten seuraukset.

13.2.3 Joukkuekilpailun finaalikierroksilla (joukkueet ampuvat vuorotellen):

- Molemmat joukkueet aloittavat jokaisen sarjan siten, että kaikki joukkueen kilpailijat ovat 1 metrin linjan takana.
- Karsintakierroksella korkeammalle sijoittunut joukkue päättää ensimmäisen sarjan amuntajärjestyksen. Joukkue, jolla on vähemmän settipisteitä tähtäin- ja vaistoajousiluokassa tai kumulatiivisia pisteitä taljajousiluokassa ensimmäisen sarjan jälkeen, aloittaa seuraavan sarjan. Jos joukkueiden pisteet ovat tasan, aloittaa seuraavan sarjan se joukkue, joka aloitti ottelun ensimmäisen sarjan.
- Molempien joukkueiden on vuoroteltava joukkueen jäseniään jokaisen ammutun nuolen jälkeen siten, että jokainen jäsen ampuu yhden nuolen jokaisessa kierron vaiheessa.

- Kun ensimmäinen joukkue on ampunut kolme nuolta (parijoukkueissa kaksi nuolta) ja kilpailija on siirtynyt 1 metrin linjan taakse, pysäytetään joukkueen kello ja näkyvissä on jäljellä oleva aika.
- Kun toisen joukkueen kello käynnistyy, joukkueen ensimmäinen kilpailija saa ylittää 1 metrin linjan ja aloittaa ammunnan.
- Tämä kaikki toistuu kunnes kumpikin joukkue on ampunut kuusi (6) nuolta (parikilpailussa 4 nuolta) tai aika on käytetty loppuun.
- Joukkue, joka ampui ensimmäisenä ottelussa, aloittaa ammunnan uusintanuolilla ja ammuntavuoro joukkueiden välillä vaihtuu jokaisen ammutun nuolen jälkeen.

13.3 Muissa kilpailuissa:

13.3.1 Olympia- ja taljaottelukierros

Artikla 13.2 pätee seuraavin poikkeuksin:

- 1/8-pudotuskierroksella järjestäjä voi sijoittaa yksi tai kaksi kilpailijaa samaan taustaan. Kilpailijat menevät itse taustoille merkitsemään osumat ja noutamaan nuolensa.
- 1/4-finaalikierroksilla on vain yksi kilpailija joka taustassa. Järjestäjän harkinnan mukaan voidaan nämä ottelut ampua kaikki yhtä aikaa. Tällöin kilpailijat menevät itse tauluille merkitsemään osumat ja noutamaan nuolensa. Mikäli käytössä ei ole tarpeeksi ammunta-aikaa osoittavia kelloja jokaista otteluparia varten, ohjaa ammunnanjohtaja kaikkia otteluja yhtä aikaa.
- Kaikilla muilla finaalikierroksilla (henkilökohtaiset ottelut, kilpailijat ampuvat vuorotellen) jokainen kilpailija ampuu omaan taustaansa mutta eivät mene itse tauluille. Jokaisella kilpailijalla on oltava edustaja, joka tarkkailee tulosmerkintää ja poistaa nuolet taulusta. Toisesta sarjasta lähtien nuolet palautetaan kilpailijalle jokaisen sarjan jälkeen.

13.4 Ammunta-aika ja aikarajoitukset:

13.4.1 Sarjalle sallittu ammunta-aika määräytyy ammuttavan nuolimäärän mukaan siten, että:

13.4.1.1 Kansainvälisissä ranking-kilpailuissa (WRE)

20 sekuntia/nuoli henkilökohtaisessa vuoroammunnassa ja kaikissa joukkue- ja sekajoukkuekierroksissa mukaanlukien uusintanuolet.

30 sekuntia/nuoli karsintakierroksen aikana Olympia- ja Taljakierroksilla, joissa ei sovelleta vuoroammuntaa, mukaanlukien uusintanuolet.

Para-jousiammunnan henkilökohtaisilla kierroksilla Kansainvälisissä ranking-kilpailuissa ammunta-aikaan/nuoli lisätään 10 sekuntia kaikissa yllämainituissa tapauksissa

13.4.1.2 Kaikissa muissa tapahtumissa on siirtymäaikana 1.2.2023 asti voimassa:

20 sekuntia/nuoli henkilökohtaisessa vuoroammunnassa (para-ammunnassa 30 sekuntia) ja kaikissa joukkue- ja sekajoukkuekierroksissa mukaanlukien uusintanuolet.

40 sekuntia/nuoli karsintakierroksen aikana Olympia- ja Taljakierroksilla, joissa ei sovelleta vuoroammuntaa, mukaanlukien uusintanuolet.

13.4.2. Mikäli olosuhteet niin vaativat, voidaan käyttää pidennettyä ammunta-aikaa

13.5 Visuaalinen ja akustinen ajanvalvonta

13.5.1 Kun ammunta-aikaa ovat osoittamassa valot, toimitaan seuraavasti (paitsi olympia-, talja ja sisäotteluiden finaalikierroksilla):

PUNAINEN

Ammunnanjohtaja antaa kaksi äänimerkkiä ja koko ammuttavuoro (AB, CD tai kaikki kolme kilpailijaa) siirtyy ammuttalinjalle yhtä aikaa (paitsi joukkuekierroksella)

VIHREÄ

Valojen muuttuessa vihreäksi 10 sekuntia myöhemmin, ammunnanjohtaja antaa yhden äänimerkin, ammunnan alkamisen merkiksi.

KELTAINEN

Tämä varoitusmerkki annetaan, kun ammunta-aikaa on jäljellä 30 sekuntia, paitsi olympiakierrosten finaalikierroksilla, kun kilpailijat ampuvat vuorotellen.

PUNAINEN

Tämä tarkoittaa, että ammunta-aika on kulunut loppuun (ks. artikla 13.4) ja kaksi äänimerkkiä annetaan merkiksi siitä, että ammunta täytyy lopettaa, vaikka kaikkia nuolia ei olisi ammuttukaan. Ammuttalinjalla vielä olevien ampujien on siirryttävä välittömästi odotuslinjan taakse. Seuraava ammuttavuoro siirtyy samalla ammuttalinjalle odottamaan vihreää valoa ja yhtä äänimerkkiä ammunnan aloittamiseksi. Tämä kaikki toistuu, kunnes kaikki ovat ampuneet. Ammuttaessa kuusi nuolta kahtena kolmen nuolen sarjana yllä oleva toistuu ennen tulosten merkitsemistä. Kun punainen valo syttyy sen jälkeen, kun riittävä nuolimäärä on ammuttu, annetaan kolme äänimerkkiä tulosten merkitsemisen alkamiseksi.

13.5.2 Kun ammunta-aikaa ovat osoittamassa levyt, toimitaan seuraavasti: Kahta levyä näytetään siten, että levyjen sama puoli (joko keltainen tai vihreä) näkyy samanaikaisesti kentän molemmille puolille. KELTAINEN puoli levystä käännetään ampujia kohti, kun ammunta-aikaa on jäljellä 30 sekuntia. Muina aikoina VIHREÄ puoli levystä on käännettynä ampujiin päin.

13.5.3 Kun ammuttalinja on tyhjä, annetaan merkki ammuttavuoron vaihtumiseksi tai pisteiden laskun aloittamiseksi, ellei tuomareita ole informoitu siitä, että ampujilla on vielä nuolia ampumatta.

13.5.4 Jos finaalinradalla on samanaikaisesti käynnissä useampi kuin yksi vuorotellen ammuttava ottelu, annetaan äänimerkki vain ottelun alkamisen merkiksi.

- 13.6 Yksikään kilpailija ei saa olla ammutalinjalla, mikäli asianmukaista merkkiä ei ole annettu.
- 13.6.1 Kilpailijoilla on 10 sekuntia aikaa siirtyä pois ammutalinjalta ja seuraavan ammutavuoron siirtyä ammutalinjalle. Tämä osoitetaan kahdella äänimerkillä ja punaisella valolla.
- 13.6.2 Henkilökohtaisessa ottelussa ammuttaessa vuorotellen molemmat kilpailijat asettuvat yhtä aikaa ammutalinjalle, kun 10 sekunnin äänimerkki on annettu. Kun 10 sekuntia ensimmäisestä merkistä on kulunut, yksi äänimerkki aloittaa ensimmäisen kilpailijan 20 sekunnin ammuta-ajan tai ensimmäisen kilpailijan 30 sekunnin ammuta-ajan parajousiammutaottelussa. Heti, kun tulos on ilmoitettu tai aika kulunut loppuun, käynnistetään toisen kilpailijan kello osoittamaan 20 sekunnin yhden nuolen ammuta-aikaa tai paraottelussa 30 sekunnin yhden nuolen ammuta-aikaa. Kilpailijat jatkavat ottelua ampuen vuorotellen ammuta-aikaa osoittavien kellojen visuaalisten merkkien ohjaamina, kunnes kumpikin kilpailija on ampunut kolme nuoltaan tai jompikumpi ampujista on vakuuttunut, ettei enää pysty voittamaan ottelua. Häviönsä tunnustanut ampuja voi poistua ammutalinjalta ja onnitella voittajaa.
- Jos aika kuluu loppuun, äänimerkillä ilmoitetaan toisen kilpailijan/joukkueen ammuta-ajan alkaminen tai sarjan/setin loppuminen.
- 13.7 Mikäli ammuta keskeytyy sarjan aikana syystä tai toisesta, aikaraja asetetaan uudelleen:
- 13.7.1 Henkilökohtaisessa kilpailussa olympia-, talja- ja sisäottelukierroksilla ammuta-aika on 30 sekuntia (20 sekuntia vuoroteltaessa) nuolta kohti.
- 13.7.2 Mikäli ammuta keskeytyy joukkueottelun aikana ja jäljellä oleva aika on enemmän kuin 20 sekuntia jokaista jäljellä olevaa nuolta kohden (, minkä toteaa ammunnanjohtaja tai tuomari), ammuta jatkuu kyseisestä ajankohdasta. Muussa tapauksessa joukkue saa ammuta-aikaa 20 sekuntia per nuoli. Ammuta jatkuu ammutalinjalta.
- 13.8 Kilpailija, joka saapuu kilpailupaikalle ammunnan jo alettua, menettää ampumatta jääneet nuolet, ellei tuomariston puheenjohtaja tai hänen valtuuttamansa henkilö hyväksy viivästymisen johtuneen kilpailijasta riippumattomista syistä. Mikäli selitys hyväksytään, saa kilpailija ampua ampumatta jääneet nuolet, kuitenkin enintään 12 nuolta, meneillään olevan kierroksen päätyttyä. Olympia-, talja- ja sisäottelukierroksilla ampumatta jääneitä nuolia ei voida ampua myöhemmin.
- Olympia, Talja tai Sisäämmuntaotteluissa, vuoroammunnassa, todetaan luovutusvoitto, mikäli toinen kilpailijoista/joukkueista ei saavu paikalle, kun ammutajärjestys päätetään tai mikäli toinen kilpailija/joukkue ei saavu paikalle kun samanaikaisesti ammuttava ottelu alkaa. Kilpailija/joukkue, joka on paikalla kun ammutajärjestys päätetään tai on taulujärjestyksen mukaisella taustallaan ottelun alkaessa, julistetaan ottelun voittajaksi.
- 13.9 Ammunnan ollessa käynnissä, vain vuorossa olevat ja liikuntarajoitteiset ampujat saavat olla ampumalinjalla.
- 13.9.1 Kaikkien muiden kilpailijoiden on välineineen pysyttävä odotuslinjan takana. Kun kilpailija on ampunut nuolensa, on hänen välittömästi vetäydyttävä odotuslinjan taakse. Kilpailija voi jättää kaukoputkensa ampumalinjalle sarjojen väliseksi ajaksi, mikäli se ei muodosta estettä muille kilpailijoille.

14 TULOSTEN MERKITSEMINEN

- 14.1 Jokaisella taustalla tulee olla merkitsijä.
- 14.1.1 Nämä merkitsijät voivat olla kilpailijoita, mikäli taustassa on enemmän kuin yksi kilpailija. Jokaiselle taustalle nimetään yksi merkitsijä.
- 14.1.2 Tulokset lasketaan jokaisen sarjan/setin jälkeen.
- 14.1.3 Merkitsijät merkitsevät tulokortteihin kilpailijan (tai kilpailijan edustajan) luettelemat omat osuma-arvonsa alenevassa järjestyksessä. Taustan muut kilpailijat tarkastavat jokaisen nuolen osuma-arvon ja jos ovat eri mieltä, kutsuvat tuomarin, joka tekee lopullisen ratkaisun.
- 14.1.4 Olympiakierroksen pudotuskierroksella tai finaalikierroksella silloin, kun ammutaan yhtä aikaa, kilpailija luettelee itse omat osumansa. Hänen vastustajansa tarkastaa jokaisen nuolen osuma-arvon ja jos on eri mieltä, kutsuu tuomarin, joka tekee lopullisen ratkaisun.
- 14.1.4.1 Jokaisella setillä ottelija voi saada enintään 30 pistettä (kolmella nuolella). Ottelija, jolla on enemmän pisteitä sarjassa saa kaksi (2) settipistettä; tasatuloksella molemmat kilpailijat saavat yhden (1) pisteen.
- 14.1.4.2 Heti kun ottelija saavuttaa kuusi (6) settipistettä viiden setin ottelussa, hänet julistetaan voittajaksi ja hän pääsee seuraavalle kierrokselle.
- 14.1.5 Tähtäinjousen-joukkuekilpailussa, ammuttaessa yhtä aikaa yksi henkilö luettelee joukkueen osuma-arvot. Vastustajajoukkueen jäsen tarkastaa jokaisen nuolen osuma-arvon ja jos on eri mieltä, kutsuu tuomarin, joka tekee lopullisen ratkaisun.
- 14.1.5.1 Kussakin setissä joukkue voi saada maksimissaan 60 pistettä ja parijoukkue 40 pistettä (kaksi nuolta per urheilija). Joukkue, jolla on korkeampi määrä pisteitä saa setistä kaksi settipistettä; jos pisteet ovat tasan saa kumpikin joukkue yhden settipisteen.
- 14.5.1.2 Heti kun yksi joukkue saavuttaa 5 settipistettä (5 pistettä 8:sta mahdollisesta neljän setin ottelussa), julistetaan kyseinen joukkue voittajaksi ja joukkue etenee seuraavalle kierrokselle.
- 14.1.6 Pudotuskierroksilla ja finaalikierroksilla silloin, kun ammutaan vuorotellen, merkitsijät merkitsevät nuolten osuma-arvot siinä järjestyksessä, kuin nuolet ammutaan. Nämä epäviralliset osuma-arvot tarkistetaan ja muutetaan, mikäli kilpailijan edustaja niin vaatii virallisen tuloslaskennan tapahtuessa taululla. Osumien tarkistamiseksi taululla oleva tuomari luettelee osumat laskevassa järjestyksessä ja kuittaa allekirjoituksella tulokorttiin kaikki muuttuneet pisteet.
- Sisäkilpailuissa, kun käytetään spottitaulua, voidaan nuolet ampua missä järjestyksessä tahansa, mutta jos samaan spottiin on ammuttu useampi kuin yksi nuoli, molemmat (tai kaikki) nuolet luetaan kuuluviksi samaan sarjaan, mutta ainoastaan alemmalla pistevyöhykkeellä olevan nuoli antaa osuma-arvon. Toinen nuoli, tai muut nuolet, samassa spotissa luetaan ohiammutuksi, tai

ohiammutuiksi. Mikä tahansa uloimman sinisen pistevyöhykkeen ulkopuolella oleva nuoli luetaan ohiammutuksi.

- 14.1.7 Kilpailijat voivat valtuuttaa joukkueenjohtajan tai toisen kilpailijan merkitsemään osumat ja noutamaan nuolet edellyttäen, että he eivät itse siirry tauluille (esim. invalidikilpailijat).
- 14.2 Nuolen osuma-arvo kirjataan sen mukaan, miten nuoliputki on taulussa. Mikäli nuoliputki koskettaa kahta väriä tai mitä tahansa kahden pistevyöhykkeen välistä rajaviivaa, merkitään nuolen osuma-arvoksi ko. vyöhykkeistä suurempi.
- 14.2.1 Taulua, nuolia tai taustaa ei saa koskettaa ennen kuin kaikki taulussa olevat osuma-arvot on merkitty tulokortteihin.
- 14.2.2 Mikäli nuolia löydetään taustasta, taustan läheltä maasta tai radalta enemmän kuin sallittu määrä, vain kolme (tai kuusi) alinta osuma-arvoa merkitään. Mikäli kilpailijan tai joukkueen havaitaan toistavan rikettä, voidaan kyseinen kilpailija tai joukkue sulkea kilpailusta.
- 14.2.2.1 Taljajoukkueiden ottelukierroksella nuolet voidaan ampua missä tahansa järjestyksessä, mutta jos samaan tauluun on ammuttu enemmän kuin kolme nuolta (parijoukkueilla kaksi), lasketaan kaikki nuolet kuuluviksi sarjaan mutta vain kolme (parijoukkueilla kaksi) alinta pistearvoa huomioidaan. Muut samassa taulussa olevat nuolet luetaan ammutuiksi ohi. Uloimman sinisen renkaan (pistearvoltaan 5) ulkopuolelle osuneet nuolet luetaan ammutuiksi ohi.
- 14.2.3 Mikäli pala taulun osuma-alueesta, mukaan lukien rajaviivat, puuttuu tai on siirtynyt nuolen kosketuksesta, käytetään kuvitteellista ympyräviivaa arvioimaan osuma-arvoa nuolelle, joka on osunut tällaiseen kohtaan.
- 14.2.4 Kaikki pistevyöhykkeillä olevat nuolten osumareivät tulee kilpailijoiden merkitä sopivalla tavalla aina tulosmerkinnän ja nuolten poistamisen yhteydessä.
- 14.2.5 Taustaan uponneen nuolen, joka ei näy taulussa osuma-arvon voi ratkaista vain tuomari.
- 14.2.6 Mikäli nuoli osuu:
- 14.2.6.1 Taustaan ja kimpoaa pois tai jää roikkumaan taulusta, merkitään kimmonneen nuolen osuma-arvo taulusta löytyvän jäljen mukaan edellyttäen, että kaikki muut nuolenreiät on merkitty ja merkitsemätön reikä tai jälki voidaan tunnistaa. Taulusta roikkuvan nuolen ollessa kyseessä osuma-arvo määritetään sen mukaan, miten nuoli taulussa roikkuu. Jos nuoli kimpoaa tai jää roikkumaan:
- Kaikki samaan taustaan ampuvat kilpailijat lopettavat ammunnan, mutta jäävät ammuntalinjalle ja kutsuvat tuomarin paikalle.
 - Kun kaikki ammuntalinjalla olevat kilpailijat ovat ampuneet sarjansa loppuun tai ammunta-aika on päättynyt, keskeyttää ammunnanjohtaja ammunnan. Kilpailija, jonka kimmonnut tai roikkuva nuoli on, siirtyy taustalle tuomarin kanssa, joka määrittää kimmonneen nuolen osumakohdan tai roikkuvan nuolen osuma-arvon, kirjaa muistiin osuma- arvon, poistaa roikkuvan nuolen ja merkitsee reiän.

Tuomari osallistuu myöhemmin ko. sarjan tulosten merkitsemiseen. Kimmonnut tai roikkuva nuoli tulee siirtää taustan taakse siksi aikaa, kunnes koko sarjan tulokset on merkitty. Kun kenttä on jälleen vapaa, antaa ammunnanjohtaja merkin jatkaa ammuntaa niille kilpailijoille, joiden taustasta nuoli kimposi tai jäi roikkumaan.

- Nämä kilpailijat jatkavat kolmen tai kuuden nuolen sarjansa loppuun, ennen kuin yleinen ammunta tai tulosten merkitseminen jatkuu. Ammuntalinjalla ei saa olla muita kilpailijoita.

14.2.6.2 Tauluun ja menee siitä kokonaan läpi, on osuma-arvo nuolen pistevyöhykkeeseen jättämän reiän mukainen, mikäli kaikki nuolten osumareiat on merkitty, ja mikäli merkitsemätön reikä voidaan tunnistaa.

14.2.6.3 Toisen nuolen nokkiin ja uppoaa siihen kiinni, on nuolen osuma-arvo sama kuin nuolen, johon se on osunut.

14.2.6.4 Toiseen nuoleen, poiketen suunnasta osumasta johtuen mutta jääden tauluun, on nuolen osuma-arvo se, millä pistevyöhykkeellä nuoli taulussa on poikkeamisen jälkeen.

14.2.6.5 Toiseen nuoleen siitä kimmoten, merkitään nuolelle sama osuma-arvo kuin on iskun saaneella nuolella, mikäli iskujäljet ovat tunnistettavissa.

14.2.6.6 Muuhun tauluun kuin kilpailijan omaan, katsotaan nuoli kuuluvaksi ko. sarjaan ja nuoli merkitään ohiammutuksi.

14.2.6.7 Taulun uloimman pistevyöhykkeen ulkopuolelle, merkitään nuoli ohiammutuksi.

14.2.7 Mikäli maasta radalta tai taustan takaa löytyy nuoli, jonka väitetään kimmonneen tai menneen läpi taustasta, täytyy nuolen tuomarien mielestä olla ensin osunut taustaan. Mikäli taulusta löytyy pistevyöhykkeiltä useampi kuin yksi merkitsemätön osumareikä, kimpoamisen tai läpimenon jälkeen, annetaan kilpailijalle alimman merkitsemättömän reiän mukainen osuma-arvo, ellei oikeasta osumakohdasta löydy fyysisiä todisteita.

14.2.8 Olympia, talja- ja sisäottelukierroksilla nuolen mennessä läpi, kimmotessa tai jäädessä roikkumaan taustasta, ei kilpailua keskeytetä.

14.2.9 Ohiammuttu nuoli kirjataan tulokorttiin merkinnällä "M".

14.3 Ammunnanjohtajan on katsottava, mikäli ehtii seuraamaan tulosmerkintää, ettei nuolia ole jäänyt taustoihin ennen kuin mitään merkkiä ammunnan jatkumisesta annetaan.

14.3.1 Mikäli nuolia on vahingossa jäänyt taustaan, ammuntaa ei keskeytetä. Nuolensa unohtanut kilpailija voi ampua sarjansa käyttäen toisia nuolia tai ampua kyseiset nuolet matkan päätyttyä. Tuomari osallistuu ko. sarjan tulosmerkintään ja varmistaa, että tauluun jääneet nuolet on merkitty kilpailijan tulokorttiin ennen kuin mitään nuolia vedetään taustasta.

14.3.2 Mikäli kilpailija jättää nuolensa, saa hän ampua seuraavan sarjansa käyttäen varanuoliaan, mikäli tuomarille on ilmoitettu asiasta ennen ammunnan alkua.

14.4 Merkitsijän sekä kilpailijan tulee allekirjoittaa tulokortit ilmauksena siitä, että kilpailija hyväksyy jokaisen nuolen osuma-arvon, yhteistuloksen sekä 10:ien ja X:ien (tai sisällä 9:ien) lukumäärän. Mikäli merkitsijä osallistuu kilpailuun, tulee jonkun muun samaan taustaan ampuvan kilpailijan allekirjoittaa hänen korttinsa.

14.4.1 Jokaisella taululla on oltava kaksi tulokorttia, joista toinen voi olla elektroninen. Jos nuolten osuma-arvoissa on eroa elektronisessa ja paperisessa tulokortissa, paperinen kortti on etusijalla.

Järjestäjät eivät ole velvollisia hyväksymään tai kirjaamaan tulokortteja, joita ei ole allekirjoitettu tai joihin ei ole merkitty yhteistulosta ja/tai 10:ien ja X:ien (tai sisällä 9:ien) lukumäärää ja/tai joissa on matemaattisia virheitä.

Järjestäjät tai toimitsijat eivät ole velvollisia tarkistamaan mitään tulokortteja, kuitenkin jos järjestäjät tai toimitsijat huomaavat virheen tulokorttia luovutettaessa, he pyytävät kyseisiä kilpailijoita tekemään tarvittavat korjaukset. Korjattu tulos jää voimaan.

Järjestäjän on sallittua toimia niin, että kilpailijan luovuttaessa tulokorttia, hänelle pyritään huomauttamaan mahdollisista virheistä tai puuttuvista allekirjoituksista. Tähän ei kuitenkaan ole velvoitetta.

Kilpailijat ovat kuitenkin viime kädessä vastuussa tulokorteistaan ja mikäli paperista tulokorttia ei luovuteta tai se luovutetaan ilman kilpailijan allekirjoitusta eikä sitä korjata luovutuksen yhteydessä, tuomariston puheenjohtajan tulee hylätä kilpailija (henkilökohtainen/joukkue ja sekajoukkue). Nämä päätökset tulee tehdä ennen seuraavan kilpailuvaiheen alkua.

Mikäli korttien yhteistulosten välillä on ristiriitaa:

- ja käytetään kahta paperista tulokorttia, pienempi tulos jää voimaan. Mikäli kortilla tai käytettäessä kahta korttia molemmissa tulokorteissa on alempi pistemäärä kuin oikea tulos, jää alempi tulos voimaan.
- ja käytetään yhtä paperista ja yhtä elektronista tulokorttia, elektronisen tulokorttia käytetään summan, kymppien ja X:ien osalta, kunhan:
 - Yhteissumma on merkitty paperiseen korttiin, jotta varmistaminen on mahdollista
 - Jos 10:t ja X:t (9:t sisällä) ovat merkitsemättä, niitä katsotaan olevan nolla kpl.
 - Mikäli yhteissummaa ei ole merkitty paperiseen korttiin kun se jätetään tulospalveluun, kilpailija (henkilökohtainen/joukkue tai sekajoukkue) hylätään.

14.4.2 Pudotus- ja finaalikierroksilla tulee molempien kilpailijoiden allekirjoittaa tulokortit osoituksena siitä, että molemmat kilpailijat tai kilpailijoiden edustajat hyväksyvät jokaisen nuolen osuma- arvon, nuolien summan, X:ien ja 10:ien määrän (sisällä 9:ien) sekä settien ja ottelun lopputuloksen. Mikä tahansa tulokortista puuttuva tieto luetaan olemassa olemattomaksi (0).

14.5 Tasatuloksen sattuessa määräytyy tulosten paremmuus seuraavassa järjestyksessä:

14.5.1 Kaikki tasatulostilanteet kaikilla kierroksilla, paitsi artikkelissa 14.5.2 mainitut:

- Henkilökohtaisessa ja joukkuekilpailussa:
 - Ulkona:
 - Eniten 10 pisteen osumia (mukaan lukien sisäkymppit);
 - Eniten X:iä (sisäkymppi);
 - Sisällä:
 - Eniten 10 pisteen osumia
 - Eniten 9 pisteen osumia
 - Jos nämäkin ovat tasan, on kilpailijoiden sijaluku sama, mutta merkittäessä sijoitusta pudotuskierrosten ottelukaavioon, ratkaistaan sijoitus arvalla.

14.5.2 Pudotuskierroksille, otteluihin tai kahdeksan parhaan ampujan joukkoon pääsystä (ottelukaaviot 1A ja 1B tai ottelukaavio 5 - liite 3, ottelukaaviot, 1. ottelukaavio 1A (ampujia 104 ja vapaakierrokset ovat sallittuja) sääntökirjassa 2 tai sääntökirjan 2 kilpailutapahtumissa, ammutaan uusinnat tasatilanteen ratkaisemiseksi (ei lasketa kymppejä eikä x-kymppejä tai sisällä ysejä):

14.5.2.1 Pudotuskierroksille tai 8 parhaan joukkoon pääsyn tasatilanne ratkaistaan viimeksi ammutulla matkalla heti, kun karsintakierroksen viralliset tulokset on saatu.

14.5.2.1.1 Ulkona taulujen asettelu uusintaa varten on seuraava:

- Henkilökohtaisessa kilpailussa yksi kilpailija taustaa kohden yhdenvertaisilla, keskellä kenttää olevilla taustoilla;
- Taljaluokissa 80 cm:n kuusirenkainen taulu asetetaan keskelle taustaa;
- Kullekin joukkueelle osoitetaan yksi tausta, johon asetetaan yksi taulu tai kolme 80 cm:n spottia kolmioasetelmassa, keskellä kenttää. Joukkueen jäsenten tulee päättää mihin spottiin kukin ampuu mikäli käytetään kolmen spotin asetelmaa.

14.5.2.1.2 Sisällä taulujen asettelu uusintaa varten on seuraava:

- Henkilökohtaisessa kilpailussa uusinnan tulisi tapahtua samassa taulupaikassa (A, B, C tai D) ja samaan taulutyyppiin (40 cm:n pystyspotti, 40 cm kolmion muotoinen kolmoisspotti, 60 cm:n taulu) kuin kilpailijat ovat ampuneet karsintakierroksella.
- Mikäli käytetään kolmoisspottia, kilpailija ampuu uusintanuolensa keskimmäiseen keskustaan. Mikäli tämä ei ole mahdollista, järjestetään yksi tai useampia taustoja, joihin saa laittaa korkeintaan kaksi taulua ja korkeintaan kaksi kilpailijaa taustaa kohti.
- Joukkuekilpailun uusintaa varten järjestetään yksi tausta jokaiselle joukkueelle. Käytettäessä kolmion muotoista spottia joukkueella on yksi taulu, joka asetetaan siten, että alempien keskustojen etäisyys lattiaan on 130 cm. Pystyspotit

käännetään vaakasuoraan. Jokainen joukkueen jäsen ampuu omaan keskustaansa (1 nuoli taustaa kohti).

14.5.2.2 Henkilökohtaisessa kilpailussa:

- Ammutaan yhden nuolen uusinta sisä- ja ulkoammunnassa;
- Mikäli uusinnassa pistetulos on tasan, lähimpänä taulun keskustaa oleva nuoli ratkaisee tasatilanteen ja jos nuolten etäisyys on sama, jatketaan uusintanuolien ampumista, kunnes tasatilanne on ratkaistu.
- Mikäli molemmat ampujat ampuvat nuolensa pistealueen ulkopuolelle, ammutaan uusi uusintanuoli.

14.5.2.3 Joukkuekilpailussa:

- Ammutaan kolmen nuolen (parijoukkueissa kahden nuolen) uusinta, jokainen joukkueen jäsen ampuu yhden nuolen;
- Mikäli pistetulos on tasan, voittaa joukkue, jonka nuoli on lähimpänä keskipistettä
- Jos tilanne on edelleen tasan, toiseksi (ja kolmanneksi) lähin nuoli määrittää voittajan.

14.5.2.4 Kilpailijoiden on pysyteltävä kilpailukentällä niin kauan, kunnes virallinen tieto uusintoista on annettu. Kilpailija, joka ei ole läsnä osallistuakseen uusintaan, julistetaan hävinneeksi.

14.6 Kahdeksan parasta kilpailijaa (joukkuetta) järjestetään henkilökohtaisesti paremmuusjärjestykseen.

14.6.1 Kilpailijat/joukkueet, jotka karsiutuvat pudotuskierröksellä:

- 1/8 sijoitus on 9.
- 1/16 sijoitus on 17.
- 1/24 tai 1/32 sijoitus on 33.
- 1/48 sijoitus on 57.

14.6.2 Kilpailijat/joukkueet, jotka karsiutuvat 1/4 -finaalissa järjestetään seuraavasti:

- Otteluissa, joissa käytetään settipisteitä voitettujen settipisteiden mukaan ja jos tulos on tasan, niin viimeisessä ottelussa ammuttujen kumulatiivisten pisteiden mukaan.
- Otteluissa, joissa käytetään kumulatiivisia pisteitä sijoitus määräytyy viimeisessä ottelussa ammuttujen kumulatiivisten tulosten perusteella.

Jos he ovat vielä tasatilanteessa, tilanne julistetaan tasatilanteeksi.

14.7 Turnauksen lopussa järjestelytoimikunta julkaisee täydelliset tuloslistat.

15 SÄÄNTÖRIKKOMUSTEN SEURAUKSET

Alla on listattu sääntöjä rikkoneita kilpailijoita tai virkailijoita koskevat rangaistukset tai sanktiot.

15.1 Kelpoisuus, hylkääminen.

- 15.1.1 Kilpailija, jonka todetaan rikkoneen jotakin kelpoisuutta koskevista säännöistä, suljetaan kilpailusta ja hän menettää saavuttamansa sijoituksen ja tulokset.
- 15.1.2 Kilpailija ei saa kilpailla maailmanmestaruuskilpailuissa, jos hänen liittonsa ei täytä niitä vaatimuksia, jotka on asetettu [artiklassa 3.7.2](#) kirjassa 2.
- 15.1.3 Kilpailija, jonka todetaan kilpailleen kirjan 2 [artiklan 4.2](#) mukaisessa luokassa ja jonka vaatimuksia hän ei täytä, suljetaan kilpailusta ja hän menettää saavuttamansa sijoituksen ja tulokset.
- 15.1.4 Kilpailijaa, jonka todetaan syyllistyneen dopingsääntörikkomukseen, rangaistaan [Book 6 Anti-Doping Rules](#) mukaisesti.
- 15.1.5 Kilpailijan, jonka todetaan käyttäneen WA:n sääntöjenvastaisia välineitä tulos voidaan mitätöidä osittain tai kokonaan (ks. [11 Kilpailijan varusteet](#)).
- 15.1.6 Kilpailija tai joukkue, jonka todetaan toistuvasti ampuvan sarjoissa enemmän nuolia kuin on sallittu, voidaan hylätä (ks. [artikla 14.2.2](#)).
- 15.1.7 Kilpailijaa, joka todistettavasti on tietoisesti rikkonut sääntöjä, voidaan kieltää osallistumasta kilpailuun. Kilpailija menettää saavuttamansa sijoituksen ja tulokset.
 - 15.1.7.1 Epäurheilijamaista käyttäytymistä ei suvaita. Kilpailijan tai kilpailijan avustajan epäurheilijamainen käytös johtaa ko. kilpailijan tulosten mitätöimiseen ja voi edelleen johtaa kilpailukieltoon tulevissa kilpailuissa.
 - 15.1.7.2 Kuka tahansa, joka ilman valtuutusta muuttaa tai väärentää tuloksen tai joka tietoisesti on muuttanut tai väärentänyt tulosta, suljetaan kilpailusta.
 - 15.1.7.3 Jos kilpailija toistuvasti poistaa nuolet taulusta ennen tulosten laskentaa, hänet voidaan poistaa kilpailusta.
- 15.1.8 Kilpailijaa, joka sinnikkäästi jatkaa ampumista tuomareiden mielestä vaarallisella tavalla, pyytää tuomariston puheenjohtaja tai ammunnanjohtaja lopettamaan ampumisen välittömästi ja hänet suljetaan kilpailusta (ks. [artikla 12.9](#)).

15.2 Tulosten menettäminen

- 15.2.1 Kilpailija, joka saapuu kilpailupaikalle ammunnan jo alettua, menettää ampumatta jääneet nuolet, ellei tuomariston puheenjohtaja hyväksy viivästymisen johtuneen kilpailijasta riippumattomista syistä (ks. [artikla 13.8](#)).
- 15.2.2 Mikäli kilpailija ampuu nuolensa ennen tai jälkeen sallitun ammunta-ajan tai väärällä vuorolla, lasketaan nuoli kuuluvaksi samaan kilpailusarjaan ja ampuja menettää korkeimman osuma-arvon, joka merkitään ohilaukaukseksi.

- 15.2.3 Kilpailija, joka ampuu nuolensa ammunnanjohtajan virallisesti päätettyä harjoitusammunnan kilpailukentällä (kun nuolet on haettu tauluilta) tai matkojen tai kierrosten välillä, lasketaan ammuttu nuoli mukaan seuraavaan kilpailusarjaan ja kilpailija menettää korkeimman osuma-arvon ko. sarjasta.
- 15.2.4 Mikäli joukkuekilpailussa joku joukkueen jäsenistä ampuu nuolensa ennen tai jälkeen asianmukaisten ammunnan alkamista tai loppumista osoittavien merkkien, lasketaan nuoli kuuluvaksi samaan kilpailusarjaan ja joukkue menettää korkeimman osuma-arvon, joka merkitään ohilaukaukseksi.
- 15.2.5 Mikäli enemmän kuin vaadittu määrä nuolia löydetään taustasta, taustan läheltä maasta tai radalta, vain kolme (tai kuusi) alinta osuma-arvoa merkitään (ks. [artikla 14.2.2](#)).
- 15.2.6 Jos joukkueen jäsen ei pysty ampumaan kahta nuoltaan sarjassa, lasketaan ampumattomien nuolten lukumäärä kuitenkin sarjaan mukaan. Ampumaton nuoli merkitään ohilaukaukseksi. Jos nuolten yhteislukumäärä mukaan lukien ampumattomat nuolet, ylittää kuusi (tai neljä), sovelletaan artiklaa 15.2.5.
- 15.2.7 Jos joukkueen jäsen ampuu vuorotellen ammuttaessa enemmän kuin vaaditun määrän nuolia ennen palaamistaan 1 m linjan taakse, menettää joukkue sarjan korkeimman osuma-arvon.
- 15.2.8 Nuoli, joka ei osu pistevyöhykkeeseen tai joka osuu muuhun kuin kilpailijan omaan tauluun lasketaan ko. sarjaan kuuluvaksi ja merkitään ohilaukaukseksi ([artiklat 14.2.6.6 ja 14.2.6.7](#)).
- 15.2.9 Käytettäessä kolmoisspotteja useamman kuin yhden nuolen ollessa samassa spotissa molemmat (tai kaikki) nuolet lasketaan kuuluviksi sarjaan, mutta vain alin osuma-arvo lasketaan pisteisiin.
- 15.2.10 Mikäli Taljajousen joukkuekilpailussa on ammuttu enemmän kuin 3 nuolta samaan tauluun (Mixed team -ottelussa 2), kolme alinta osuma-arvoa lasketaan sarjaan (Mixed team -ottelussa 2). Muut nuolet tai nuoli samassa taulussa merkitään ohilaukauksiksi.
- 15.3 Rangaistukset joukkuekierroksilla.
- 15.3.1 Jos joukkueen jäsen ylittää 1 metrin linjan liian aikaisin, tuomari nostaa keltaisen kortin merkiksi, että kilpailijan on palattava takaisin 1 m linjan taakse aloittaakseen uudelleen tai tilalle on tultava joukkueen toisen kilpailijan ampumaan nuolensa aloittaen 1 m linjan takaa.
- 15.3.2 Mikäli joukkue ei noudata keltaista korttia ja kilpailija ampuu nuolensa kaikesta huolimatta, menettää joukkue korkeimman osuma-arvon kyseisestä sarjasta.
- 15.3.3 Samaa menettelyä käytetään, mikäli kilpailija ottaa nuolen viinistään ennen kuin hän on ammuntalinjalla tai mikäli taljajousiluokassa ampuja asettaa laukaisulaitteen jäniteelle ennen kuin on ammuntalinjalla.
- 15.4 Varoitukset.
- Kilpailijat, joita on varoitettu useammin kuin kerran ja jotka jatkavat seuraavien sääntöjen rikkomista tai eivät noudata tuomareiden päätöksiä ja ohjeistuksia, kohdellaan artiklan 15.1.7 mukaisesti:

- 15.4.1 Kilpailija ei saa koskettaa toisen kilpailijan välineitä ilman asianomaisen lupaa (ks. [artikla 12.7](#)).
- 15.4.2 Kilpailija ei saa jännittää jousta, nuolen kanssa tai ilman, muualla kuin ammuntalinjalla (ks. [artikla 12.10](#)).
- 15.4.3 Ammunnan aikana vain ne kilpailijat, joiden vuoro on ampua, saavat olla ammuntalinjalla lukuunottamatta niitä kilpailijoita, joilla on luokiteltu liikuntarajoitteisuus.
- 15.4.4 Kilpailija ei saa nostaa jousikättään ennen kuin ammunnan alkamisen merkkiä on annettu (ks. [artikla 12.3](#)).
- 15.4.5 Taulua, nuolia tai taustaa ei saa koskettaa ennen kuin kaikkien taulussa olevien nuolten pisteet on merkitty tulokorttiin (ks. [artikla 14.2.1](#)).
- 15.4.6 Kilpailija ei saa jouta jännittäessään käyttää sellaista tekniikkaa, joka tuomarien mielestä jousen vahingossa lauetessa lennättäisi nuolen yli turva-alueen tai turvajärjestelyjen (verkko, aita jne.).

16 HARJOITTELU

- 16.1 Mestaruuskilpailuissa harjoittelu voidaan suorittaa kilpailuradalla.
- 16.1.1 Maailmanmestaruuskilpailuissa harjoitusammunnan tulee kestää vähintään 20 minuuttia ja enintään 45 minuuttia kunakin karsintakilpailupäivänä. Harjoitustaustojen tulee olla sillä etäisyydellä, mistä kunkin luokan ensimmäinen matka ammutaan. Pudotus- ja finaalikierroksilla kilpailun järjestäjä päättää harjoitusammunnan kestoajan ottaen huomioon kunkin päivän aikataulun.
- 16.1.1.1 Muu harjoittelumahdollisuus on oltava kilpailijoiden käytettävissä vähintään viisi päivää ennen kilpailun alkua.
- 16.1.2 Muissa WA:n kilpailuissa harjoittelu kestää enintään 45 minuuttia, mutta voi olla vähemmän, ja kilpailu alkaa niin pian kuin mahdollista.
- 16.1.3 Olympia-, talja- ja sisäottelukierroksia varten tulee järjestää kilpailualueen viereen (taustat samaan suuntaan kuin kilpailualueella) harjoituskenttä, jolla kilpailussa mukana olevat kilpailijat voivat harjoitella pudotus- ja finaalikierrosten aikana. Otteluista pudonneille ampujille ei tarvitse järjestää harjoittelumahdollisuutta.
- 16.2 Kaikissa maailmanmestaruuskilpailuissa:
- 16.2.1 Mikäli harjoituskenttä on liian pieni kaikille kilpailijoille, järjestäjät voivat järjestää kaksi tai kolme harjoitteluvuorota päivässä, kukin kestoaltaan vähintään neljä tuntia. Osallistuminen näihin harjoituksiin täytyy varata 24 tuntia aikaisemmin. Saman kilpailijan useammat varaukset hyväksytään vain, jos tämä ei estä toisen kilpailijan ensimmäistä harjoitteluaikaa valitsemassaan vuorossa.
- 16.2.2 Ammunnanjohtaja vastaa virallisesta harjoittelusta kaiken aikaa. Äänimerkkejä annetaan ammunnan alkamisen ja loppumisen sekä nuolten hakemisen merkiksi. Sen jälkeen, kun ammunnan loppumisen äänimerkki on annettu, kukaan ei saa ampua. Tätä sääntöä rikkovat kilpailijat voidaan poistaa harjoittelusta.
- 16.2.3 Taulun etäisyyden muuttaminen vaatii ammunnanjohtajan luvan. Ammunnanjohtaja voi pyytää kilpailijoita auttamaan taulujen siirtämisessä ja järjestelyssä, mikäli tarpeellista.
- 16.3 Kaikki harjoitusnuolet ammutaan ammunnanjohtajan valvonnassa.

17 KYSYMYKSET JA KIISTAT

- 17.1 Samaan taustaan ampuvat kilpailijat osoittavat taulussa olevan nuolen osuma-arvoon liittyvät kysymyksensä tuomarille ennen kuin nuolet poistetaan taulussa.
- 17.1.1 Virhe nuolen osuma-arvon merkitsemisessä voidaan korjata, mikäli nuolia ei ole poistettu taulusta ja kaikki taustaan ampuvat kilpailijat hyväksyvät ja vahvistavat nimikirjaimillaan korjauksen. Mikäli tulosten merkinnässä syntyy muuta kiistaa, tulee asia saattaa tuomarin ratkaistavaksi.
- 17.1.2 Mikäli kentän välineistö on viallinen tai taulu on kohtuuttomasti kulunut tai muuten vaurioitunut, kilpailijan tai joukkueenjohtajan tulee kääntyä tuomariston puoleen viallisen välineen vaihtamiseksi tai korjaamiseksi.
- 17.2 Ammunnanjohtoa tai kilpailijoiden käyttäytymistä koskevat huomautukset on esitettävä tuomareille ennen seuraavaa kilpailuvaihetta.
- 17.2.1 Julkaistuja tuloksia koskevat huomautukset on esitettävä tuomareille viivytyksettä, jotta mahdolliset korjaukset voidaan suorittaa ennen palkintojen jakoa.

18 JOUKKUEEN TOIMITSIJAT

- 18.1 Maailmanmestaruuskilpailuissa jokaista osallistuvaa joukkuetta edustaa joukkueenjohtaja, joka voi osallistua tai olla osallistumatta kilpailuun.
- 18.1.1 Joukkueenjohtaja:
- Ottaa yhteyttä järjestäjiin mahdollisimman pian saapumisen jälkeen;
 - Osallistuu järjestäjien, tuomareiden tai juryn koollekutsumaan joukkueenjohtajien tapaamiseen;
 - On mukana joukkueen välinetarkastuksessa;
 - Tarvittaessa ottaa yhteyttä järjestäjiin, tuomareihin tai juryyn joukkueen kilpailijoiden puolesta;
 - Edustaa yleisesti joukkuettaan kaikissa mestaruuskilpailuihin liittyvissä asioissa.
- 18.1.2 Joukkueen muut toimitsijat (kuten valmentajat, fysioterapeutit, psykologit jne.) voivat auttaa joukkueenjohtajaa. Jokaista kilpailijaa kohti voi olla vain yksi joukkueen toimitsija yhtä aikaa kilpailualueella, kuitenkin niin, että kentällä on yhtä aikaa korkeintaan neljä joukkueen toimitsijaa. Tätä määrää voidaan kasvattaa yhdellä toimitsijalla sarjaa kohti, jos jäsenjärjestön kilpailijat kilpailevat useammassa kuin kahdessa sarjassa yhtä aikaa.
- 18.1.3 Joukkueenjohtajat, elleivät osallistu kilpailuun, voivat olla vain seuraavilla kilpailualueelta osoitetuilla alueilla:
- Jos finaali-alueella on osoitettuna toimitsijoiden alue, vain yksi joukkueen toimitsija kilpailijaa/joukkuetta kohti voi olla kilpailualueella ammunnan aikana ja hän voi olla vai toimitsijoille tarkoitettulla alueella.
 - Muissa tapauksissa toimitsijat voivat olla vain odotuslinjan takana, elleivät edusta he kilpailijaa taululla tai avusta para-ampujaa välinerikko- tai sairastapauksessa ammuntalinjalla.

19 VALITUKSET

- 19.1 Mikäli kilpailija ei ole tyytyväinen tuomareiden päätöksiin, voi hän, paitsi [artiklan 17.1](#) mukaisessa tapauksessa, valittaa jurylle [artiklan 3.13](#) mukaisesti. Kiistanalaisia palkintoja ei jaeta ennen juryn päätöstä.
- 19.2 Ennen nuolten taulusta irrottamista tehty tuomarin päätös nuolen osuma-arvosta on lopullinen.
- 19.3 Joukkueotteluissa tuomarin tekemä päätös käyttää keltaista korttia on lopullinen (ks. [artikla 15.3](#))
- 19.4 Juryn tekemä päätös on lopullinen eikä siitä voi valittaa.

20 PUKEUTUMISSÄÄNNÖT

20.1 Maailmanmestaruuskilpailut ovat juhlallinen tapahtuma, jossa on läsnä useita arvohenkilöitä. Kaikkien avajaisiin ja päättäjäisiin osallistuvien kilpailijoiden, joukkueenjohtajien ja toimitsijoiden olisi pukeuduttava jäsenliittonsa asuun.

20.1.1 Olympialaisten, maailmanmestaruuskilpailujen ja maailmancupin kilpailujen aikana kilpailijoiden ja valmentajien tulee kilpailualueella pukeutua urheilullisiin asuihin.

- Joukkueen kaikkien jäsenten luokittain tulee olla pukeutuneita samanlaiseen joukkueasuun. Saman maan joukkueet voivat pukeutua erimalliseen ja –väriseen edustusasuun. Joukkueen toimitsijoiden asu voi olla eri tyylinen mutta samanvärinen muiden joukkueen jäsenten asujen kanssa ja heidän tulee olla helposti tunnistettavissa joukkueen toimitsijoiksi.
- Naisten tulee käyttää mekkoja, hameita, housuhameita, shortseja (nämä eivät saa olla lyhyempiä kuin mihin kilpailijan sormenpäät ulottuvat käsien ja sormien ollessa suorana sivulla) tai pitkiä housuja ja puseroita tai toppeja (jotka peittävät vartalon etu- ja takaosan ja joiden tulee olla kiinnitettynä molempien olkapäiden yläpuolelta sekä peittää keskivartalo kilpailijan ollessa täydessä vedossa).
- Miesten tulee käyttää pitkiä housuja tai shortseja (nämä eivät saa olla lyhyemmät kuin mihin kilpailijan sormenpäät ulottuvat käsien ja sormien ollessa suorana sivulla) ja pitkä- tai lyhythihaisia paitoja (paidan tulee peittää keskivartalo kilpailijan ollessa täydessä vedossa).
- Minkään värisiä Denim –housuja, farmarihousuja tai maastokuvioituja vaatteita ja -välineitä, ylisuuria tai roikkuvia housuja ei saa käyttää.
- Joukkuekilpailussa ja sekajoukkuekilpailussa on käytettävä samanvärisiä ja tyyllisiä paitoja/puseroita/toppeja ja saman värisiä ja tyyllisiä housuja/shortseja/hameita.
- Sääolosuhteiden vaatiessa suojapukuja kuten verryttely-, tuuli-, sade yms. pukuja saa käyttää teknisen asiamiehen, tai hänen poissaollessaan tuomariston puheenjohtajan hyväksynnällä.
- Päähine on valinnainen varuste.
- Televisioitavissa finaaleissa aluspaita, kompressiopaita tai hihat ovat sallittuja edellyttäen, että ne ovat samansävyisiä joukkueen asusteiden kanssa tai ovat väriltään valkoiset (tuotemerkit, nimet ja muut merkinnät ovat sallittuja, mikäli asuste muuten on pääasiassa valkoinen).

20.1.2 Kaikkien kilpailijoiden ja toimitsijoiden tulee käyttää urheilukengä. Urheilukengät voivat olla erityyppisiä mutta niiden tulee peittää koko jalkaterä (suom. huom. ml. kantapää). Tämä artikla ei koske liikuntarajoitteisia henkilöitä, joilla on asiasta merkintä luokituskortissaan.

20.1.3 Kilpailunumeron on oltava selvästi esillä kilpailijan nuoliviinissä tai kilpailijan yleisön puoleisessa reidessä ja sen on oltava näkyvissä ampumalinjan takaa aina ammunnan aikana.

- 20.1.4 Olympialaisissa, maailmanmestaruuskilpailuissa ja maailmancupin kilpailuissa on kaikilla kilpailijoilla oltava kilpailijan ja maan nimi (tai kolmikirjaiminen maalyhenne) paidan selkäpuolella hartioden seudulla. Paidan selässä olevan nimen on oltava täysin tai osin yhteneväinen kilpailijan akkreditointikortissa olevan nimen kanssa. Joukkueen toimitsijoilla tulee olla maan nimi paidan selkäpuolella. Toimitsijan nimi ja toimenkuva ovat vapaaehtoisia.
- 20.1.5 Kilpailijoiden ja joukkueen toimitsijoiden tulee noudattaa pukeutumissääntöjä virallisten harjoitusten aikana.
- 20.2 Kilpailijoiden tai toimitsijoiden vaatteissa ei saa milloinkaan kilpailutapahtuman aikana olla minkäänlaisia mainoksia, paitsi mitkä on erikseen edustussäännöissä mainittu.

21 PARAJOUSIAMMUNTA

21.1 Johdanto

21.1.1 Tässä osassa on vain ohjesääntöjä. Tässä selitetään ne lisäsäännöt, jotka koskevat luokiteltuja paraurheilijoita kaikissa WA:n tapahtumissa.

21.2 Luokittelijat

21.2.1 Kaksi kansainvälistä luokittelijaa arvioi kaikki urheilijat, joilla on fyysisiä vammoja. Luokittelijat määrittelevät luokan jokaiselle urheilijalle ja antavat urheilijalle luokittelukortin, jossa näkyy luokka sekä urheilijalle sallitut apuvälineet.

21.3 Näkövammaisten luokittelu

21.3.1 Näkövammaiset urheilijat luokitellaan luokittelijan käsikirjan mukaisesti.

21.4 Luokat

WA:lla on seuraavat luokat paraurheilijoille jousityypeittäin:

21.4.1 Tähtäinjousi:

Henkilökohtainen:

- Naiset avoin
- Miehet avoin

Kaksihenkkiset joukkueet:

- Naiset avoin
- Miehet avoin
- Sekajoukkue
- Avoin tähtäinjousi

Välinesäännöt ovat samat kuin tauluammuntasäännöissä.

21.4.2 Taljajousi:

Henkilökohtainen:

- Naiset avoin
- Miehet avoin

Kaksihenkkiset joukkueet:

- Naiset avoin
- Miehet avoin
- Sekajoukkue
- Avoin taljajousi

Välinesäännöt ovat samat kuin tauluammuntasäännöissä.

21.4.3 W1 avoin:

Henkilökohtainen:

- Naiset W1 avoin
- Miehet W1 avoin

Kaksihenkiset joukkueet:

- Naiset W1 avoin
- Miehet W1 avoin

Sekajoukkue

- W1 avoin

Luokassa W1 sallitaan tähtäin- tai taljajousi. Välinesäännöt ovat samat kuin tauluammunnassa seuraavin poikkeuksin:

- Jousen maksimijäykkyys on 45 paunaa;
- Suurentava tähtäin (Scope) ja takatähtäin (Peep) on kielletty;
- Vain yksi huuli- tai nenämerkki on sallittu;
- Vesivaaka on kielletty;
- Laukaisulaitteet on sallittu;

W1:n 50 m kierroksella ja W1:n 50 m:n ottelussa ja W1:n kaksihenkisissä ja sekajoukkueotteluissa käytetään kymmenrenkaista 80 cm:n taulua.

Ammunta-aika kaksihenkisillä joukkueilla on sama kuin sekajoukkueiden ammunta-aika.

21.4.4

Näkövammaiset (VI):

- VI 1
- VI 2-3

Kummassakaan luokassa ei eritellä miehiä, naisia, taljajousia eikä tähtäinjousia.

Välinesäännöt: ks. 21.12. Näkövammaiset urheilijat

21.5 Luokittelukortit

21.5.1 Kaikilla urheilijoilla on oltava ajantasainen kansainvälinen luokittelukortti, joka näytetään välinetarkastuksessa tuomareille. Tuomarit tarkistavat kaikki apuvälineet samalla, kun urheilijan muut välineet tarkistetaan. Urheilijat, joilla ei ole luokittelua, koska he eivät täytä kriteerejä, eivät saa kilpailla vammaisille tarkoitetuissa sarjoissa.

21.5.2 Kansainvälinen luokittelukortti on muovinen. Paperinen kortti on voimassa siihen asti, kunnes muovinen kortti on valmis.

21.5.3 Urheilija, jolla ei vielä ole kansainvälistä luokittelukorttia, voi silti osallistua kilpailuun, mutta tulosta ei voida ottaa mukaan maailman rankingiin, maailmanennätyksiin tai mihinkään titteliin.

21.6 Apuvälineet

21.6.1 Apuvälineitä saa käyttää vain, jos kansainvälinen luokittelija on myöntänyt niihin luvan ja jos ne on mainittu urheilijan luokittelukortissa. Apuvälineet on määritelty sääntökirjan liitteessä 2 (k.s. WA:n Rule book 3).

21.6.2 Kilpailija, jonka luokittelu ei enää vastaa para-urheilijan luokitusta, voi käyttää apuvälinettä pystyäkseen ampumaan yleisessä kilpailussa. Apuvälineen ei kuitenkaan tule mahdollistaa parempaa ammuttulosta. Kyseisillä kilpailijoilla tulee olla luokittelukortti, joka on myönnetty marraskuussa 2013 tai sen jälkeen ja jossa on määritelty sallitut apuvälineet. Executive board määrittelee vuoden 2019 alussa päivämäärän, jolloin kilpailijat, jotka eivät täytä para-urheilijan luokituksen minimivaatimuksia tai joiden vammaa ei voida luokitella, voivat anoa WA:n komitealta lupaa apuvälineen käyttöön. Ohjesäännöt, joilla määritellään tämän käytännön yksityiskohdat, hyväksyy Executive board ja ne julkaistaan aikanaan.

21.7 Kierrokset

21.7.1 Ammuttavat kierrokset ovat samat kuin vammattomilla urheilijoilla lukuun ottamatta näkövammaisia, joilla on omat kierroksensa.

21.7.2 Erityissäännökset kaikille joukkuekierroksille:

21.7.2.1. Urheilijat voivat jäädä ammutalinjalle

21.7.2.2 Kun kilpailija on lopettanut ammunnan, hän nostaa kätensä merkiksi ammunnan lopettamisesta. Seuraava kilpailija ei saa asettaa nuolta jänteelle ennen kuin merkki on annettu.

21.7.2.3 Mikäli kilpailija ei vammansa takia pysty nostamaan kättään, hän sopii linjatuomarin kanssa sopivasta merkistä. Sovittu merkki voi olla fyysinen ja/tai suullinen ja sitä käytetään myös kilpailuissa, jossa para-urheilija on mukana yleisessä sarjassa.

21.7.3 Kierrokset

	Luokat			
Sarja	Tähtäinjousi avoin	Taljajousi avoin	W1	Näkövammaiset
Naiset henkilökohtainen	Kyllä	Kyllä	Kyllä	Ei
Miehet henkilökohtainen	Kyllä	Kyllä	Kyllä	Ei
Henkilökohtainen (yhdistetty naiset ja miehet)	Ei	Ei	Ei	Kyllä
Naiset, kaksihenkinen joukkue	Kyllä	Kyllä	Kyllä	Ei
Miehet, kaksihenkinen joukkue	Kyllä	Kyllä	Kyllä	Ei
Sekajoukkue	Kyllä	Kyllä	Kyllä	Ei

Kaksihenkinen joukkue - kaksi saman sukupuolen urheilijaa samasta luokassa

Sekajoukkue - yksi naisurheilija ja yksi miesurheilija samasta luokasta

21.7.4 Taljajousella W1 luokan kilpailijat voidaan joukkuekilpailussa yhdistää avoimeen luokkaan silloin, kun he ampuvat samaa karsintakierrosta. Muutoin W1 ja avoimelle luokalle on erilliset joukkuekilpailut.

21.7.5 Parikilpailussa joukkueen muodostaa saman jousityypin yksi naisampuja ja yksi miesampuja.

21.8 Kilpailut

21.8.1

- Paralympialaiset
- WA Paramestaruudet
- Maailman ranking -kilpailut
- Mantereiden mestaruuskilpailut

21.9 Maailmanennätykset ja palkinnot

21.9.1 Maailmanennätyksiä voidaan tehdä kaikissa luokissa samoilla kierroksilla kuin vammattomat urheilijat. Lisäksi ennätyksiä voidaan tehdä VI-kierroksilla.

21.9.2 WA:n Paramestaruuskilpailuissa ja Paralympialaisissa tehdyt ennätykset vahvistetaan automaattisesti heti, kun tulokset ovat virallisia.

21.9.3 Muissa tunnustetuissa turnauksissa ammutut ennätykset tulee lähettää WA:n toimistoon viimeistään 10 päivän päästä turnauksesta sen jäsenliiton toimesta, johon urheilija kuuluu. Ilmoitukseen on liitettävä kilpailun tuloslista ja selvitys kilpailun vaatimusten täyttymisestä [artiklassa 5.5 Ennätysten hyväksyminen \(kirja 2\)](#) mainitulla tavalla sekä yksityiskohdat urheilijan vammaisluokituksesta.

21.10 Maailman ranking –lista

21.10.1 Parajousiampunnan maailman ranking –listaa ylläpidetään parajousiampuntakomitean määräämien sääntöjen mukaisesti.

21.11 Kilpailualue

21.11.1 Kilpailu- ja harjoittelualueilla tulee olla kaikki tarvittavat varusteet ja alueelle tulee olla Kansainvälisen Paralympiakomitean (IPC) määräysten mukainen esteetön pääsy pyörätuolilla. (Parajousiampuntakomitea tarkistaa määräykset)

21.11.2 Kilpailualueen sisäänkäynniltä tulee päästä liikkumaan pyörätuolilla ilman apua odotusalueelle ja amuntalinjalle.

21.11.3 Parajousiampuntakilpailuissa taustaa kohti on kaksi tai kolme ampujaa. Pyörätuolista tai muuten istualtaan ampuvat urheilijat voivat pysyä koko kilpailun ajan amuntalinjalla.

21.11.4 Kaikissa parajousiampuntakilpailuissa rata tulee merkitä WA:n sääntöjen mukaisesti seuraavin poikkeuksin:

- Jokaiselle kilpailijalle on varattava tilaa vähintään 1,25 m;
- Henkilökohtaisessa kilpailussa radan leveyden taustaa kohti on oltava vähintään 2,50 m (tai 3,75 m);
- Joukkuekilpailussa radan leveyden taustaa kohti on oltava vähintään 3,75 m.

21.12 Näkövammaiset urheilijat

21.12.1 Näkövammaiset urheilijat jaetaan kahteen luokkaan VI1 sekä VI2 ja VI3 yhdistettynä. VI1 kilpailijoiden tulee käyttää silmäsidettä. VI2/VI3 luokissa ei

käytetä sidettä. Molemmissa luokissa käytetään taktiilitähtäintä. Muunlaisten tähtäimien käyttö ei ole sallittua.

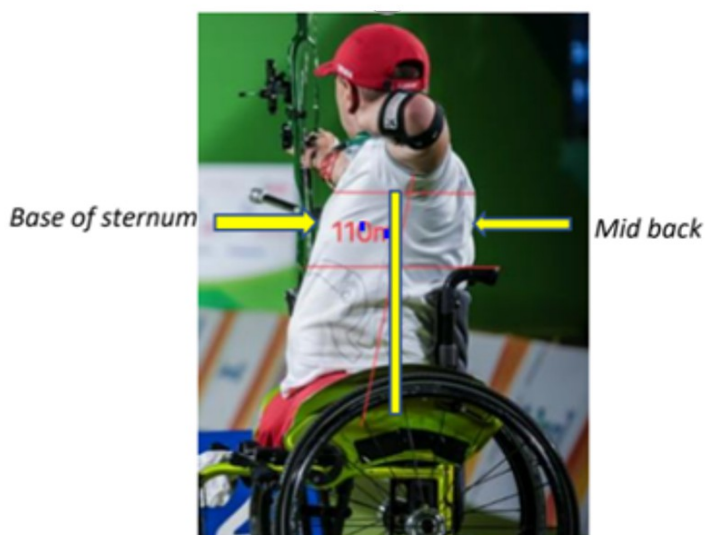
- 21.12.2 Silmäside voi olla joko unimaski, kietaisulasit tai suojalasit. Tuomarit tarkistavat silmäsiteen ennen kilpailua ja se voidaan tarkistaa uudestaan kilpailun aikana.
- 21.12.3 Kilpailualueella silmäsidettä on käytettävä ammuntakentällä koko ajan välineiden kokoamisesta ja harjoitusammunnasta aina kilpailupäivän loppuun asti.
- 21.12.4 Tähtäinlaite ei saa olla muiden kilpailijoiden tiellä. Tähtäimen telineen ja jalkamerkkien kokonaisleveys saa olla 80 cm. Jalkamerkkien ampujaan kontaktissa olevan osan syvyys saa olla korkeintaan 6 cm.
- Tähtäintelineiden väliin tulee jäädä vähintään 90 cm tila (mitattuna telineiden toisiaan lähimmistä kohdista). Taktiilitähtäimen koko saa olla korkeintaan 2 cm mihin tahansa suuntaan, ja se saa koskettaa vain ampujan kämmenselkää tai kyynärvartta.
- 21.12.5 Taktiilitähtäin voidaan jättää ampumaradalle siihen asti, kunnes kilpailu on ampujan osalta päivän osalta ohi. Sen jälkeen tähtäin on poistettava radalta.
- 21.12.6 VI Olympiakierroksella ampujat sijoitetaan taustoille siten, että ampujan ei tarvitse vaihtaa taustaa siinäkään tapauksessa, että heidän vastustajansa ei ole viereisellä taustalla.
- 21.12.7 Urheilijat voivat ampua samassa luokassa joko tähtäinjousella tai taljajousella. Taljajousella voi käyttää sormilaukaisua tai laukaisulaitetta. Taljajousissa suurin sallittu vetojäykkyys on 45 paunaa sekä miehillä että naisilla.
- 21.12.8 Ammuttavat kierrokset
- 21.12.8.1 VI ulkokierroksella ammutaan neljä kertaa 36 nuolta 30 m matkalta seuraavasti:
- Ensimmäiset 36 nuolta 60 cm tauluun
 - Toiset 36 nuolta 80 cm tauluun
 - Kolmannet 36 nuolta 80 cm tauluun
 - Viimeiset 36 nuolta 122 cm tauluun
- 21.12.8.2 VI 30 m kierroksella ammutaan 72 nuolta 30 m matkalta 80 cm tauluun.
- 21.12.8.3 VI Olympiakierros ammutaan 30 m matkalta 80 cm tauluun.
- 21.12.8.4 VI sisäkierroksella ammutaan 60 nuolta 60 cm tauluun 18 m matkalta. 10-pisteen osuma-alueena käytetään 4 cm rengasta, myös taljajousille.
- 21.12.8.5 VI sisäottelukierros ammutaan 60 cm tauluihin ja noudatetaan muutoin sisäottelukierroksen sääntöjä. 10-pisteen osuma-alueena käytetään 4 cm rengasta, myös taljajousille.
- 21.12.8.6 Kaikki muut WA-säännöt pätevät sellaisenaan.
- 21.12.9 Avustajat
- 21.12.9.1 VI-urheilijalla on oikeus avustajaan, joka voi istua tai seistä suoraan ampujan takana 1m ammuntaviivasta.

- 21.12.9.2 Avustajan tehtävänä on kertoa kilpailijalle nuolten sijainti taulussa sekä tiedottaa heitä turvallisuusasioissa.
- 21.12.9.3 Avustaja ei saa häiritä muita kilpailijoita avustaessaan kilpailijaa.
- 21.12.9.4 Kun kilpailija on suorittanut pisteiden laskun loppuun, siirtyy avustaja odotuslinjan taakse. Kilpailija voi mennä avustajan mukana tai jäädä ammutalinjalle.
- 21.12.9.5 Avustaja auttaa kilpailijaa varusteiden asettamisessa tai säätää tähtäintä harjoitus- ja/tai kilpasarjojen välillä. Hän saa opastaa kilpailijan taululle. Ampuja voi säätää tähtäintään milloin vain.
- 21.12.9.6 Avustaja suorittaa pisteiden laskun. Kilpailijat allekirjoittavat tulokortin itse.
- 21.12.9.7 Urheilijat ja avustajat on pystyttävä tunnistamaan työpariksi, minkä takia heidän on käytettävä samanlaista asua ja kilpailijanumeroita käytettäessä samaa numeroa.
- 21.12.9.8 Yksilöotteluissa VI-urheilijalla saa olla joko avustaja tai valmentaja, mutta ei molempia.
- 21.12.10 Kansainvälisissä kilpailuissa ja World Archerylle rekisteröidyissä turnauksissa ei saa tuoda opaskoiraa ammutakentälle.

KIRJA 3, LIITE 2: APUVÄLINEET

1. Pyörätuoli:

- 1.1. Minkä tahansa tyyppistä pyörätuolia (edellyttäen että siinä on korkeintaan 4 pyörää) saa käyttää, mikäli se noudattaa sanan ”pyörätuoli” yleisesti hyväksytyjä periaatteita ja merkitystä.
 - 1.1.1. Mikään pyörätuolin osa ei saa tukea jousikättä suorituksen aikana.
 - 1.1.2. Kaikille pyörätuoliurheilijoille mikä tahansa sivutuki, joka estää urheilijaa kaatumasta sivuttais- tai taaksepäin, tukien vartaloa lantion yläpuolelta, on sallittu.
 - 1.1.2.1. Sivutuki saa ulottua eteenpäin korkeintaan puolet urheilijan rintakehän leveydestä mitattuna rintalastasta (rintaluu) selkärangan kohtaan T7 (keskiselkä). (katso kuva 1: Pyörätuolin sivutuen mittausta)



- 1.1.3. Tuolin selkänojan ja sivutuen kaikkien osien tulee olla vähintään 110 mm urheilijan kainalon alapuolella ammuttaessa mitä tahansa matkaa. Jos hartiat ovat eri korkeudella (esim. skolioosi), etäisyys mitataan alemmasta olkapäästä. (katso kuva 2: vähimmäisetäisyys kainaloon 110 mm)



- 1.1.3.1. W1-luokan urheilijoille, jos tuolin selkänoja täytyy olla lääketieteellisistä syistä alle 110 mm kainalosta, luokittelija voi hyväksyä korotetun selkänojan, jolloin siitä on tehtävä merkintä urheilijan luokituskorttiin.
- 1.1.3.2. Pyörätuolin selkänojaan kiinnitetyt työntökahvat katsotaan tuolin osaksi ja niiden on oltava tämän mitoitussäännön mukaisia tai ne tulee poistaa.
- 1.1.3.3. Työntökahvoja, joita ei ole kiinnitetty suoraan pyörätuolin selkänojaan, ei pidetä tuolin selkänojan osana tämän säännön tarkoittamassa mielessä. (katso kuva 3: Työntökahvat, joita ei ole kiinnitetty pyörätuolin selkänojaan)



- 1.1.4. Pyörätuolin pituus ei saa ylittää 1,25 metriä.

- 1.1.5. Kallistuksenestolaitteiden käyttö on sallittua.
- 1.1.6. Kaatumisenestolaitteiden käyttö on sallittua, jos ne eivät kosketa maata.
- 1.1.7. Urheilijan jalat tai pyörätuolin jalkalevyt eivät saa olla kosketuksissa maahan ammuttaessa.
2. Sidontahihnat
 - 2.1. Missään luokassa hihnaa ei saa käyttää suorituskyvyn parantamiseksi vaan ainoastaan lääketieteellisistä tai turvallisuussyistä
 - 2.2. W1-urheilijat voivat käyttää minkä tahansa määrän sidontahihnoja missä tahansa yhdistelmässä, kun heidän luokittelukorttinsa sallii sidontahihnat, edellyttäen että ne eivät tue jousikättä ampumisen aikana.
 - 2.3. W1-urheilijat voivat käyttää mitä tahansa ei-jäykkää korsettityyppistä vartalotukea ja/tai rintahihnaa minä tahansa yhdistelmänä jos se on lääketieteellisesti tarpeellinen ja Luokittelijan hyväksymä.
 - 2.4. W2-urheilijoilla, heidän luokittelukorttinsa salliessa hihnan, saa olla vain yksi hihna, jonka leveys on enintään 5 senttimetriä missä tahansa kohdassa. Se saa olla vaakatasossa ja saa olla kierrettynä vain kerran vartalon ympäri, ja sen on oltava 110 mm:n korkeusrajoitetun alueen alapuolella.
 - 2.5. Joillekin urheilijoille voidaan sallia jalkojen kiinnityshihnat urheilijan kansainvälisessä luokituskortissa määritellyllä tavalla. Hihnan leveys on rajoitettu 5 cm:iin. Jalkahihnoja käytetään turvallisuussyistä, ja ne voidaan asettaa nilkkojen tai polvien ympärille ja/tai reiden puoliväliin.
 - 2.6. Jos lääketieteellisistä syistä ja erikoislääkärin määräyksestä tarvitaan jäykkää tai ei-jäykkää korsettityyppistä tukea lyhytaikaisesti, luokittelijat voivat hyväksyä sen väliaikaisena tietyksi ajaksi. W2-urheilija ei saa käyttää korsettia yhdessä vanteiden kanssa.
 - 2.6.1. Aikaraja tulee merkitä luokituslomakkeeseen ja sen lisäksi kiinteä tarkastelupäivämäärä ja sen tulee olla luokituslautakunnan määrittelemä. Syy tilapäiseen käyttöön tulee kuvata selkeästi luokituskortin kommentteissa.
3. Tuoli
 - 3.1. Tuolia voivat käyttää seisontaluokan urheilijat, joiden alaraajojen vamma on vähintään 38 pistettä.
 - 3.2. Tuolissa ei saa olla minkäänlaista selkänojaa.
 - 3.3. Tuolin, mukaan lukien urheilija ja varusteet, tulee mahtua ampumaradalla oleville urheilijoille sallitulle leveydelle (1,25 m leveys sallittu parajousiammuntalajeissa).
 - 3.4. Luokittelulautakunta voi hyväksyä tuolin käytön urheilijalle, joka saa vähemmän 38 pistettä turvallisuussyistä huonon seisontasapainon vuoksi. Tuolin käytön hyväksymisen perusteet on esitettävä selkeästi luokituskortin kommenttiosassa.
4. Laukaisuapulaite -järjestelmät
 - 4.1. Luokittajat voivat sallia sellaisen yksinkertaisen järjestelmän käytön, joka auttaa urheilijaa käyttämään sallittua laukaisuapulaitetta, joka perustuu urheilijan toimintavajeeseen (esim. yksinkertaiset valjaat).
 - 4.2. Laukaisuapulaite -järjestelmä ei voi toimia sivuttaistukena tai jäykkänä korsettina.
 - 4.3. Itse laukaisuapulaitetta säätelevät WA:n säännöt (Kirja 3, 11. Luku 11 - Urheilijoiden varusteet) ja sen käytön edellytyksenä on tuomareiden hyväksyntä kyseisessä kilpailussa.
 - 4.4. Para-urheilijat voivat käyttää suuliuskaa edellyttäen, että se on liitetty kiinteästi jänteeeseen.
5. Jousihihna

- 5.1. Para-urheilijat, joilla on jousikäsi vamma, voivat käyttää jousihihnaa kahvan kiinnittämiseksi käteen, mikäli luokittelija määrittelee sen tarpeelliseksi. Jousihihna voi olla mikä tahansa ei-jäykkä hihna, joka auttaa jouseen kiinnipitoa sallien silti jousen liikkeen laukaisussa.
6. Jousikäden apuvälineet
 - 6.1. Urheilija, joka ei pysty kannattamaan jousta, voi käyttää keinotekoisia apuvälineitä tai proteesia. Tämä apuväline voidaan kiinnittää jouseen, jos se ei ole täysin jäykkä tai pysyvästi kiinnitetty mahdollistaen jousen liikkeen laukaisun yhteydessä.
 - 6.2. Sitä ei saa missään tapauksessa ohjata sähköisesti tai elektronisesti.
7. Jousikäden lastoitus
 - 7.1. Para-urheilijat, joilla on jousikäden vamma, voivat käyttää kyynärpään lastaa ja/tai rannelastaa, mikäli luokittelija määrittelee sen tarpeelliseksi urheilijan toimintahäiriön perusteella. Tämä on kuvattava selvästi luokituskorttiin.
8. Vetokäden lastoitus
 - 8.1. Para-urheilijat, joilla on vetokäsi vamma, voivat käyttää rannelastaa tai rannelastan ja laukaisuapuvälineen yhdistelmää luokittelijan hyväksymällä tavalla urheilijan toimintavamman perusteella.
9. Jalkatuet ja kiilat
 - 9.1. Jalkatuet tai kiilat eivät vaadi käyttö lupaa kohdan 11.1.10.1 mukaisesti. "Kenkään kiinnitetyt tai erilliset laitteet, joilla nostetaan jalkaa tai jalan osaa ovat sallittuja, kunhan laite ei ole esteenä muille ampumaviivalla oleville kilpailijoille eivätkä ne ole yli 2 cm kengänjäljen ulkopuolella."
10. Avustaja
 - 10.1. Luokituslautakunnan hyväksynnällä W1- tai ST-urheilijoille, joilla on vaikea yläraajojen vamma ja jotka eivät pysty nokittamaan nuoliaan turvallisesti tai tehokkaasti tai säätämään tähtäintä, voidaan sallia avustaja tätä tarkoitusta varten.
 - 10.2. Avustaja ei saa häiritä muita urheilijoita ja hänen tulee käyttää samaa pukua ja numeroa kuin paraurheilija. Jos paraurheilija saa luvan avustajan käyttöön, avustajan tulee avustaa sekä karsintakierroksella että ottelun aikana.
11. Näkövammaisten urheilijoiden apuvälineet
 - 11.1. Sallittuja laitteita ovat silmälaput, kosketustähtäimet ja WA luokittelijan valtuuttama tarkkailija tai valmentaja, jotka on kuvattu WA:n Sääntökirjassa 3, kohta 21.12. Näkövammaiset urheilijat.

KIRJA 4: MAASTO- JA 3D-AMMUNTASÄÄNNÖT

22 KILPAILIJAN VARUSTEET

Tässä luvussa käsitellään ne välineet, joiden käyttö on sallittua WA:n kilpailuissa. Kilpailija on vastuussa siitä, että hänen käyttämänsä välineet ovat sääntöjen mukaisia. Kilpailijan, jonka todetaan käyttäneen sääntöjen vastaista välinettä, tulokset voidaan mitätöidä. Alla on ensin lueteltu erityismääräykset, jotka koskevat vain tiettyjä jousityyppejä ja sitten kaikkia jousityyppejä koskevat yleiset määräykset. Kirjassa 3, [artiklassa 20.1](#) esitetyt pukeutumissäännöt ovat voimassa.

22.1 TÄHTÄINJOUSSET

Tähtäinjousissa seuraavat välineet ovat sallittuja:

- 22.1.1 Minkä tyyppinen jousi tahansa edellyttäen, että se noudattaa yleisesti hyväksyttyä sanan "jousi" merkitystä tauluammunnassa, koostuen keskiosasta kädensijoihin (ei läpiammuttava) ja kahdesta taipuisasta lavasta, joiden päässä ovat urat jänteen kiinnittämistä varten. Jousessa on vain yksi jänne, joka on kiinnitetty suoraan lapojen päihin. Ammuttaessa on joustasta pideltävä yhdellä kädellä kädensijasta samalla, kun toisen käden sormet vetävät ja vapauttavat jänteen.
- 22.1.1.1 Moniväriset keskiosat ja tuotemerkit ylä- ja alalavan sisäpinnalla tai keskiosassa ovat sallittuja.
- 22.1.1.2 Keskiosat, joissa on tukikaari ovat sallittuja edellyttäen, että tuki ei jatkuvasti kosketa kilpailijan kättä tai rannetta.
- 22.1.2 Jänne, jonka säiemäärää ei ole rajoitettu.
- 22.1.2.1 Jänne voidaan tehdä mistä tahansa tähän tarkoitukseen valitusta materiaalista. Jänne voi olla monivärinen, ja jännteessä saa olla keskipunos vetosormia varten sekä nokinpaikka, johon voidaan lisätä punoksia nokin paikallaan pysymiseksi. Tämä paikka voidaan täsmentää yhdellä tai kahdella nokkipunoksella. Jänteen molemmissa päissä ovat silmukat, jotka asetetaan lapojen päihin joustaa viritettäessä. Lisäksi jännteessä sallitaan yksi vahvennus, joka toimii huuli- tai nenämerkkinä. Mikään punos ei saa päättyä ampujan näkökenttään jousen ollessa täydessä vedossa. Jännteessä ei saa olla reikiä, merkkejä eikä muuta sellaista, josta olisi apua tähtäyksessä.
- 22.1.3 Nuolihylly, joka voi olla säädettävä ja jossa saa olla useampi, kuin yksi pystysuuntainen tuki nuolelle.
- 22.1.3.1 Mikä tahansa siirrettävä joustotalla, joustopistehylly tai nuolitaso edellyttäen, että ne eivät sisällä elektroniikkaa tai ole sähköllä toimiva, eivätkä anna apua tähtämisessä. Joustotalla saa olla asennettu enintään 4 cm taaemmaksi mitattuna kädensijan pohjasta (keskipisteestä).
- 22.1.4 Yksi ääni-, tunto- ja/tai näköhavaintoon perustuva vetopituuden ilmaisin, joka ei kuitenkaan saa sisältää elektroniikkaa tai olla sähköllä toimiva.
- 22.1.5 Tähtäin on sallittu.
- 22.1.5.1 Tähtäin ei saa sisältää prismaa, linssiä tai muuta suurentavaa laitetta eikä vesivaakaa. Se ei saa sisältää elektroniikkaa tai olla sähköllä toimiva eikä tarjota kuin yhden tähtäyspisteen. Pitkän valokuitujyvän tulee taipua viimeistään 2 cm:n

etäisyydellä tähtäysalueella eikä valokuidun toinen pääty saa olla avoimena ampujan näkökentässä.

- 22.1.5.2 Tähtäimen pituus tähtäyssuunnassa (tunneli, putki, jyvä tai muu vastaava pitkittäinen osa) ei saa ylittää 2 cm kilpailijan näkökentässä.
- 22.1.5.3 Jouseen kiinnitetty tähtäin voi olla sivu- ja pystysuuntaan säädettävä, kunhan se on seuraavien ehtojen mukainen:
- Tähtäimen jatke on sallittu;
 - Tähtäimeen saa olla kiinnitettynä levy tai teippi jossa on tähtäimen valmistajan toimittama asteikko tai yksi sarja ampujan omia etäisyysmerkkintöjä, kunhan se ei tarjoa mitään lisäapua;
- 22.1.5.4 Arvioitavilla kierroksilla mitään tähtäimen osaa ei saa muokata etäisyyksien mittaustarkoituksiin.
- 22.1.5.5 Ampujalla saa olla mukana tähtäinmerkkilista, jossa saa olla yksi merkintä matkaa kohti. Useita merkintöjä, joita voi käyttää arviointiapuna ei saa olla.
- 22.1.6 Vakaajat ja vaimentimet ovat jousessa sallittuja.
- 22.1.6.1 Ne eivät saa:
- Toimia janteen ohjaimina;
 - Koskettaa muuta kuin joustia;
 - Olla vaaraksi tai esteeksi muille kilpailijoille.
- 22.1.7 Minkä tahansa tyyppisiä nuolia voidaan käyttää edellyttäen, että ne noudattavat yleisesti hyväksyttyä sanan ”nuoli” merkitystä tauluammunnassa. Nuolten on oltava rakenteeltaan sellaisia, että ne eivät aiheuta kohtuutonta vahinkoa tauluille tai taustoille.
- 22.1.7.1 Nuoli koostuu putkesta, kärjestä, nokista, sulituksesta ja haluttaessa koristelusta. Nuolen putken halkaisija ei saa ylittää 9,3 mm (rajoitus ei koske wrapeja, jos ne yltyvät enintään 22 cm päähän nuolen kärkeä kohti nokin haarasta – johon jänne asetetaan - mitattuna). Kärjet voivat olla halkaisijaltaan enintään 9,4 mm. Kilpailijan jokainen nuoli on oltava merkitty ampujan nimellä tai nimikirjaimilla. Merkintä on tehtävä nuoliputkeen. Samassa sarjassa käytettävien nuolten on oltava identtisiä ja väriltään, sulitukseltaan, nokeiltaan ja koristeluiltaan samanlaisia. Valonokit (sähkön avulla valaistut nokit) eivät ole sallittuja.
- 22.1.8 Sormisuojuukset, kuten tupit, käsineet tai sormiläpät ja teipit (laastarit) janteen vetämiseksi, pitämiseksi ja laukaisemiseksi ovat sallittuja edellyttäen, että ne eivät sisällä mitään laitetta, joka tarjoaisi kilpailijalle apua janteen vetämisessä tai laukaisussa.
- 22.1.8.1 Sormiläpässä voi olla ankkurointia helpottava ankkurointilevy, peukalon ja muiden vapaiden sormien tuki, lenkkejä sormien ympärillä ja erotin sormien välissä estämään nuolen puristamista. Sormiläpän kerrosten kiinnityksessä voidaan käyttää levyä tai levymäisiä kappaleita. Ankkuroinnin varmistamiseksi sormiläpässä voi olla tukirakenteita. Sormiläpän materiaalia ja kerrosmäärää ei ole rajoitettu. Mikään osa sormiläpästä ei saa ympäröidä kättä peukalon ja muiden sormien välisellä alueella taikka jatkoa ranteen yli tai estää ranteen liikettä.

Jousikädessä voidaan käyttää sormikasta, lapasta tai vastaavaa käsinettä joka ei kuitenkaan saa olla kiinteästi liitetty jousen kahvaan.

- 22.1.9 Kiikareita, kaukoputkia ja muita visuaalisia apuvälineitä saa käyttää nuolten osumien tarkkailuun.
- 22.1.9.1 Edellyttäen, että niissä ei ole näkyviä asteikkoja tai merkkejä, joita voitaisiin käyttää matkan mittaamiseen. Merkinnot tulee peittää niin, että kilpailija ei voi nähdä tai tuntea niitä. Tämä koskee myös valmistajan tekemiä merkintöjä, mikäli ne liikkuvat, kun tarkkuusaluetta säädetään.
- 22.1.9.2 Reseptillä määrättyjä silmälaseja, ammunталaseja ja aurinkolaseja saa käyttää. Missään edellä mainituissa laseissa ei saa olla neulanreikälinsejä tai vastaavia eikä mitään merkkejä, jotka voisivat auttaa tähtäämisessä.
- 22.1.9.3 Silmän, jota ei käytetä tähtäämiseen, linssi voi olla kokonaan peitettynä tai teipattuna tai siinä voidaan käyttää silmälapputa tai peitelevyä.
- 22.1.10 Lisävarusteina ovat sallittuja:
- 22.1.10.1 Ranne- ja rintasuojat, rannelenkki, vyössä tai maassa pidettävä nuoliviini. Kenkään kiinnitetyt tai erilliset laitteet, joilla nostetaan jalkaa tai jalanosaa ovat sallittuja, kunhan laite ei ole esteenä muille ampumaviivalla oleville kilpailijoille eivätkä ne ole yli 2 cm kengänjälkeä ulompana. Lisäksi ovat sallittuja vaimentimet. Tuulimittari (esim. kevyttä nauhaa, ei saa olla sähköinen tai elektroninen) voi olla kiinnitettynä paalulla käytettäviin välineisiin.

22.2 TALJAJOUSET

Taljajousissa seuraavat varusteet ovat sallittuja. Kaikki lisävarusteet ovat sallittuja, elleivät ne ole sähköisiä tai sähköllä toimivia, vaaranna turvallisuutta tai aiheuta kohtuutonta häiriötä muille urheilijoille.

- 22.2.1 Taljajousi, joka voi olla läpiammuttava keskiosa, on jousi, jossa vetovoimaa muutetaan jouta jännitettäessä mekaanisesti väki- tai epäkeskopyörien avulla. Jousessa käytetään jännettä/jänteitä, jotka on kiinnitetty suoraan pyöriin, lapojen päihin tai kaapeleihin tai muilla tavoin riippuen jousen mallista. Mikään jousen varuste ei saa olla sähköinen tai sähköllä toimiva.
- 22.2.1.1 Jousen vetovoima ei saa ylittää 60 paunaa.
- 22.2.1.2 Kaapelin suojaimet ovat sallittuja.
- 22.2.1.3 Tukikaari tai kaksiosainen kaapeli on sallittu edellyttäen, että ne eivät jatkuvasti kosketa kilpailijan kättä, rannetta tai käsivartta.
- 22.2.1.4 Minkä tahansa tyyppinen jänne, jossa voi olla useita punoksia merkitsemässä nokinpaikkaa tai muita lisäyksiä, kuten huuli- tai nenämerkkiä, takatähtäintä, takatähtäimen linjauslaitetta, D-loopia jne.
- 22.2.1.5 Nuolihyllä, jonka kosketuspiste nuoleen voi olla säädettävä, saa olla asennettu enintään 6 cm taaemmaksi mitattuna kädensijan pohjasta (keskipisteestä).

22.2.2 Ääni-, tunto- ja/tai näköhavaintoon perustuvat vetopituuden ilmaisimet, jotka eivät kuitenkaan saa sisältää elektroniikkaa tai olla sähköllä toimivia.

22.2.3 Jouseen kiinnitetty tähtäin.

22.2.3.1 Tähtäimessä voi olla korkeus- ja sivuttaissäädöt, kallistusta osoittava laite ja/tai suurentavia linsejä ja/tai prismoja. Lisäksi tähtäimessä saa olla kiinnitettynä tähtäimen valmistajan toimittama etäisyysateikko ja/tai teippi, jossa on yksi sarja ampujan omia etäisyysmerkintöjä.

22.2.3.2 Tähtäimen jyvä voi olla valokuitua ja/tai kemiallinen valotikku. Valotikun on oltava koteloitu niin, ettei se häiritse muita kilpailijoita.

22.2.3.3 Useampia tähtäinjyviä tai ”peep eliminator”-tähtäintä saa käyttää vain pelkästään annettuja etäisyyksiä sisältävillä radoilla.

22.2.3.4 Arvioitavilla kierroksilla mitään tähtäimen osaa ei saa muokata etäisyyksien mittaustarkoituksiin.

22.2.3.5 Ampujalla saa olla mukana tähtäinmerkkilista, jossa saa olla yksi merkintä matkaa kohti. Useita merkintöjä, joita voi käyttää arviointiapuna ei saa olla.

22.2.4 Laukaisulaitetta saa käyttää edellyttäen, että se ei ole millään lailla kiinnitetty jouseen. Minkä tahansa tyyppinen sormisuoja on sallittu.

22.2.5 Seuraavissa artikloissa mainittujen laitteiden käyttö on sallittu:

- Artikla 22.1.7 ja 22.1.7.1
- Artikla 22.1.8.1
- Artikla 22.1.9 artiklassa 22.1.9.2 mainituin rajoituksin
- Artikla 22.1.10.1

22.3 VAISTOJOUSET (Barebow)

Vaistojousissa seuraavat välineet ovat sallittuja:

22.3.1 Minkä tyyppinen jousi tahansa edellyttäen, että se noudattaa yleisesti hyväksyttyä sanan ”jousi” merkitystä tauluammunnassa, koostuen keskiosasta kädensijoihin (ei läpiammuttava) ja kahdesta taipuisasta lavasta, joiden päässä ovat urat jänteen kiinnittämistä varten. Jousessa on vain yksi jänne, joka on kiinnitetty suoraan lapojen päihin. Ammuttaessa on joususta pideltävä yhdellä kädellä kädensijasta samalla, kun toisen käden sormet vetävät, pitävät ja vapauttavat jänteen.

Edellä kuvatun kaltaisen jousen tulee olla paljas nuolihyllä lukuun ottamatta eikä jousessa saa olla ulkonemia, tähtäimiä tai tähtäinmerkkejä, merkkejä, tahroja eikä laminoituja osia (jousen ikkunaleikkauksen alueella), joita voitaisiin käyttää tähtäämiseen. Virittämättömän jousen tulee mahtua kokonaisuudessaan sallittuine lisävarusteineen sisähalkaisijaltaan 12,2 cm:n ($\pm 0,5$ mm) reiän tai renkaan läpi.

22.3.1.1 Moniväriset keskiosat ja tuotemerkit ylä- ja alalavan sisäpinnalla tai keskiosassa ovat sallittuja. Kuitenkin, jos tähtäyskuvan alue on väritetty siten, että väritystä voidaan käyttää hyväksi tähtäämisessä, on se teipattava piiloon.

- 22.3.1.2 Keskiosat, joissa on tukikaari ovat sallittuja edellyttäen, että tuki ei jatkuvasti kosketa kilpailijan kättä tai rannetta.
- 22.3.2 Jänne, jonka säiemäärää ei ole rajoitettu.
- 22.3.2.1 Jänne voidaan tehdä mistä tahansa tähän tarkoitukseen valitusta materiaalista. Jänne voi olla monivärinen, ja jänneessä saa olla keskipunos vetosormia varten sekä nokinpaikka, johon voidaan lisätä punoksia nokin paikallaan pysymiseksi. Tämä paikka voidaan täsmentää yhdellä tai kahdella nokkipunoksella. Huuli- tai nenämerkit eivät ole sallittuja. Jänneessä ei saa olla reikiä, merkkejä eikä muuta sellaista, josta olisi apua tähtäyksessä.
- 22.3.3 Nuolihylly, joka voi olla säädettävä, ja jossa saa olla useampi kuin yksi pystysuuntainen tuki nuolelle.
- 22.3.3.1 Mikä tahansa siirrettävä joustotalla, joustopistehylly tai nuolitaso edellyttäen, että ne eivät anna apua tähtäämisessä. Joustotalla saa olla asennettu enintään 2 cm taaemmaksi mitattuna kädensijan pohjasta (keskipisteestä).
- 22.3.4 Vetopituuden ilmaisin ei ole sallittu.
- 22.3.5 Kasvojen ja janteen eri kohtien hyödyntäminen tähtäämisessä (face and string walking) on sallittua.
- 22.3.6 Vakaajia ei saa käyttää.
- 22.3.6.1 Vaimentimet ovat sallittuja. Ne voidaan asentaa keskiosaan valmistusvaiheessa, ne voidaan kiinnittää keskiosaan joko suoraan tai ne voidaan kiinnittää keskiosaan kiinnitettyihin painoihin. Keskiosan on painoineen ja vaimentimineen mahdolluttava sisähalkaisijaltaan 12,2 cm:n ($\pm 0,5$ mm) reiän tai renkaan läpi ilman, että vaimentimia joudutaan taivuttamaan. Keskiosassa saa olla mihin hyvänsä kulmaan asetettuja kiinnittimiä vaimentimille, mutta erilliset kulmakappaleet tai -kiinnittimet eivät ole sallittuja. Painot ja vaimentimet voidaan kiinnittää kahvan ylä- ja alapuolelle, mutta ne eivät saa antaa apua tähtäämiseen tai matkan arvioimiseen millään tavalla.
- 22.3.7 Minkä tahansa tyyppisiä nuolia voidaan käyttää edellyttäen, että ne noudattavat yleisesti hyväksyttyä sanan "nuoli" merkitystä tauluammunnassa. Nuolten on oltava rakenteeltaan sellaisia, että ne eivät aiheuta kohtuutonta vahinkoa tauluille tai taustoille.
- 22.3.7.1 Nuoli koostuu putkesta, kärjestä, nokista, sulituksesta ja haluttaessa koristelusta. Nuolen putken halkaisija ei saa ylittää 9,3 mm (rajoitus ei koske wrapeja, jos ne yltyvät enintään 22 cm päähän nuolen kärkeä kohti nokin haarasta - johon jänne asetetaan - mitattuna). Kärjet voivat olla halkaisijaltaan enintään 9,4 mm. Kilpailijan jokainen nuoli on oltava merkitty ampujan nimellä tai nimikirjaimilla. Merkintä on tehtävä nuoliputkeen. Samassa kilpailussa käytettävien nuolten on oltava identtisiä ja sulituksen, nokkien ja mahdollisen koristelun on oltava muodoltaan ja väriltään samanlaisia. Valonokit (sähkön avulla valaistut nokit) eivät ole sallittuja.
- 22.3.8 Sormisuojuukset, kuten tupit, käsineet tai sormiläpät ja teipit (laastarit) janteen vetämiseksi, pitämiseksi ja laukaisemiseksi ovat sallittuja edellyttäen, että ne eivät sisällä mitään laitetta, joka tarjoaisi kilpailijalle apua janteen vetämisessä, pitämisessä tai laukaisussa.

- 22.3.8.1 Sormien välissä voidaan käyttää erotinta estämään nuolen puristuminen. Sormisuojaan (läppään) voidaan kiinnittää ankkurointia varten ankkurointilevy tai vastaava. Sormiläpän tikkausten on oltava yhtenäisiä kooltaan ja väriltään. Sormiläppään tai siihen kiinnitettyyn teippiin voi tehdä merkkejä tai viivoja. Näiden merkintöjen tulee olla yhtenäisiä kooltaan, muodoltaan ja väriltään ja niissä voi olla enintään kahta eri pituutta. Lisättyjä merkintöjä ei saa olla. Jousikädessä voidaan käyttää normaalia sormikasta, hanskaa tai vastaavaa, joka ei kuitenkaan saa olla kiinnitetty kädensijaan.
- 22.3.9 Kiikareita, kaukoputkia ja muita visuaalisia apuvälineitä saa käyttää nuolten osumien tarkkailuun.
- 22.3.9.1 Edellyttäen, että niissä ei ole näkyviä asteikkoja tai merkkejä, joita voitaisiin käyttää matkan mittaamiseen. Merkinnät tulee peittää niin, että kilpailija ei voi niitä nähdä tai tuntea. Tämä koskee myös valmistajan tekemiä merkintöjä, mikäli ne liikkuvat, kun tarkkuusaluetta säädetään.
- 22.3.9.2 Reseptillä määrättyjä silmälaseja, ammunталaseja ja aurinkolaseja saa käyttää. Missään edellä mainituissa laseissa ei saa olla neulanreikälinsejä tai vastaavia eikä mitään merkkejä, jotka voisivat auttaa tähtäämisessä.
- 22.3.9.3 Silmän, jota ei käytetä tähtäämiseen, linssi voi olla kokonaan peitettynä tai teipattuna tai siinä voidaan käyttää silmälapputa.
- 22.3.10 Lisävarusteina ovat sallittuja:
- 22.3.10.1 Ranne- ja rintasuojat, rannelenkki sekä vyössä, selässä tai maassa pidettävä nuoliviini. Kenkään kiinnitetty tai erilliset laitteet, joilla nostetaan jalkaa tai jalanosaa ovat sallittuja, kunhan laite ei ole esteenä muille paalulla oleville kilpailijoille eikä ole yli 2 cm kengänjälkeä ulompana. Lisäksi ovat sallittuja vaimentimet.

22.4 PERINNEJOUSI (Traditional Bow)

Perinnejousissa seuraavat välineet ovat sallittuja:

- 22.4.1 Minkä tyyppinen jousi tahansa edellyttäen, että se noudattaa yleisesti hyväksyttyä sanan ”jousi” merkitystä tauluammunnassa, koostuen keskiosasta kädensijoihin (ei läpiammuttava) ja kahdesta taipuisasta lavasta, joiden päässä ovat urat janteen kiinnittämistä varten. Jousessa on vain yksi jänne, joka on kiinnitetty suoraan lapojen päihin. Ammuttaessa on jousista pidettävä yhdellä kädellä kädensijasta samalla, kun toisen käden sormet vetävät ja vapauttavat janteen. Keskiosan on oltava rakenteeltaan laminaattirakenne tai yhdestä puukappaleesta valmistettu. Jousi voi olla kolmiosainen ja keskiosassa voi olla tehtaalla asennetut metalliset sovittimet lapojen kiinnittämistä varten. Keskiosassa saa olla holkkeja vaimentimien ja muiden varusteiden kiinnittämistä varten. Keskiosassa saa olla säädettävät lapataskut sekä jäykkyyden että tillerin säätöä varten.
- Edellä kuvatun kaltaisen jousen tulee olla riisuttu lukuun ottamatta artiklassa 22.4.3 kuvattua nuolihiilyä eikä siinä saa olla ulkonemia, tähtäimiä tai tähtäinmerkkejä, merkkejä, tahroja eikä laminoituja osia (jousen ikkunaleikkauksen alueella), joita voitaisiin käyttää tähtäämiseen. Keskiosan sisään valmistusvaiheessa asennetut painot ovat sallittuja, jälkeensä asennetut painot on kielletty. Näin määriteltujen painojen tulee olla täysin ulkopuolelta näkymättömissä ja niiden tulee olla peitettynä laminaatilla valmistusvaiheessa siten, että mitään reikiä,

tulpattuja reikiä, suojalevyjä tai kansia ei ole näkyvissä ellei kantena ole käytetty valmistajan logoa kiinnitettynä tai upotettuna.

- 22.4.1.1 Moniväriset keskiosat ja tuotemerkit ylä- ja alalavan sisäpinnalla tai keskiosassa ovat sallittuja. Kuitenkin, jos tähtäyskuvan alue on väritetty siten, että väritystä voidaan käyttää hyväksi tähtäämisessä, on se teipattava piiloon.
- 22.4.2 Jänne, jonka säiemäärää ei ole rajoitettu.
- 22.4.2.1 Jänne voidaan tehdä mistä tahansa tähän tarkoitukseen valitusta materiaalista. Jänne voi olla monivärinen, ja jännteessä saa olla keskipunos vetosormia varten sekä nokinpaikka, johon voidaan lisätä punoksia nokin paikallaan pysymiseksi. Tämä paikka voidaan täsmentää yhdellä tai kahdella nokkipunoksella. Jänteen molemmissa päissä on silmukat, jotka asetetaan lapojen päihin jouta viritettäessä. Huuli- tai nenämerkit eivät ole sallittuja. Mikään punos ei saa päättyä ampujan näkökenttään jousen ollessa täydessä vedossa. Jännteessä ei saa olla reikiä, merkkejä eikä muuta sellaista, josta olisi apua tähtäyksessä.
- 22.4.3 Nuolihyilly, joka ei saa olla säädettävä.
- 22.4.3.1 Nuolihyilly voi olla joko yksinkertainen muovinen, itseliimautuva nuolihyilly, tehdasvalmisteinen luonnonsulkien ruodeista koottu hyilly tai kilpailija voi käyttää nuolihyillynä jousen ikkunaleikkauksen hyillyä, jolloin sen yläpinta voi olla peitetty millä hyvänsä materiaalilla, mutta ikkunaleikkauksen pystysuoraa osaa peittävä materiaali ei saa nousta yli 1 cm nuolen yläpuolelle eikä materiaali saa olla 3 mm paksumpaa mitattuna rungolta heti materiaalin vierestä. Muun laisia nuolihyillyjä ei saa käyttää.
- 22.4.4 Vetopituuden ilmaisin ei ole sallittu.
- 22.4.5 Jänteen eri kohtien hyödyntäminen (string walking) ei ole sallittua.
- 22.4.6 Minkä tahansa tyyppisiä nuolia voidaan käyttää edellyttäen, että ne noudattavat yleisesti hyväksyttyä sanan ”nuoli” merkitystä tauluammunnassa. Nuolten on oltava rakenteeltaan sellaisia, että ne eivät aiheuta kohtuutonta vahinkoa tauluille tai taustoille.
- 22.4.6.1 Nuoli koostuu putkesta, kärjestä, nokista, sulituksesta ja haluttaessa koristelusta. Nuolen putken halkaisija ei saa ylittää 9,3 mm (rajoitus ei koske wrapeja, jos ne yltyvät enintään 22 cm päähän nuolen kärkeä kohti nokin haarasta mitattuna). Kärjet voivat olla halkaisijaltaan enintään 9,4 mm. Kilpailijan jokainen nuoli on oltava merkitty ampujan nimellä tai nimikirjaimilla. Merkintä on tehtävä nuoliputkeen. Samassa sarjassa käytettävien nuolten on oltava identtisiä ja väriltään, sulitukseltaan, nokeiltaan ja koristeluiltaan samanlaisia. Jäljitysnotit (sähkön avulla valaistut notit) eivät ole sallittuja.
- 22.4.7 Sormisuojuukset, kuten tupit, käsineet tai sormiläpät ja teipit (laastarit) jänteen vetämiseksi ja laukaisemiseksi ovat sallittuja edellyttäen, että ne eivät sisällä mitään laitetta, joka tarjoaisi kilpailijalle apua jänteen vetämisessä tai laukaisussa. Ampujan tekemät merkinnät on kielletty ”traditional”-luokassa, vaikka ne olisivat yhtenäisiä kooltaan, muodoltaan ja väriltään.
- 22.4.7.1 Ankkurointilevyä tai vastaavaa sormisuojuukseen ankkurointitarkoituksessa kiinnitettävää osaa ei saa käyttää. Ammuttaessa joko etu- tai keskisormen tulee olla enintään 3 mm:n päässä nokista tai koskettaa nokkia (sormet nuolen alla -ote tai välimerenote). Kun käytetään välimerenotetta voidaan sormien välissä käyttää

erotinta, jotta sormet eivät purista nuolta. On sallittua käyttää yhtä tai useampaa ankkuripistettä kasvojen eri kohdissa (face walking). Jänteen eri kohtien käyttö tähtäämiseen on kielletty (sting walking).

- 22.4.8 Kiikareita, kaukoputkia ja muita visuaalisia apuvälineitä saa käyttää nuolten osumien tarkkailuun.
- 22.4.8.1 Edellyttäen, että niissä ei ole näkyviä asteikkoja tai merkkejä, joita voitaisiin käyttää matkan mittaamiseen. Merkinnät tulee peittää niin, että kilpailija ei voi niitä nähdä tai tuntea. Tämä koskee myös valmistajan tekemiä merkintöjä, mikäli ne liikkuvat, kun tarkkuusaluetta säädetään.
- 22.4.8.2 Reseptillä määrättyjä silmälaseja, ammunталaseja ja aurinkolaseja saa käyttää. Missään edellä mainituissa laseissa ei saa olla neulanreikälinsejä tai vastaavia eikä mitään merkkejä, jotka voisivat auttaa tähtäämisessä.
- 22.4.8.3 Silmän, jota ei käytetä tähtäämiseen, linssi voi olla kokonaan peitettynä tai teipattuna tai siinä voidaan käyttää silmälappua.
- 22.4.9 Lisävarusteina ovat sallittuja:
- 22.4.9.1 Ranne- ja rintasuojat, sormi- tai rannelenkki sekä vyössä, selässä tai maassa pidettävä nuoliviini. Kenkään kiinnitetyt tai erilliset laitteet, joilla nostetaan jalkaa tai jalanosaa ovat sallittuja, kunhan laite ei ole esteenä muille paalulla oleville kilpailijoille eikä ole yli 2 cm kengänjälkeä ulompana. Lisäksi ovat sallittuja lapavaimentimet. Nuoliviini ei saa olla jouseen kiinnitettävä.

22.5 PITKÄJOuset (Longbow)

- 22.5 Pitkäjousissa seuraavat välineet ovat sallittuja:
- 22.5.1 Jousen tulee vastata muodoltaan perinteistä pitkäjousta (tai amerikkalaista "Flat Bow -jousta), mikä tarkoittaa, että viritettynä jänne ei saa koskettaa mitään muuta kohtaa jousessa kuin jänneuria. Jousi voi olla kaksiosainen n.k. take-down -tyyppinen, jossa on kaksi saman pituista osaa (liitoskohta kädensijan/nuolihyllyn alueella), ja se voi olla valmistettu mistä tahansa materiaalista tai materiaalien yhdistelmästä. Kädensijan ja kaarien muotoa ei ole rajoitettu eikä myöskään ikkunaleikkauksen syvyyttä. Jousessa ei saa olla ulkonemia, tähtäinmerkkejä, merkkejä, tahroja eikä laminoituja osia (jousen ikkunaleikkauksen alueella), joita voi käyttää tähtäämiseen.
- 22.5.1.1 U21-luokan ja naisten jousien tulee olla vähintään 150 cm pitkä ja miesten jousien vähintään 160 cm pitkiä – nämä pituudet ovat jänneurien välien pituuksia mitattuna lapojen ulkopuolelta (takapuolelta).
- 22.5.2 Jänne, jonka säiemäärää ei ole rajoitettu.
- 22.5.2.1 Jänne voidaan tehdä mistä tahansa tähän tarkoitukseen valitusta materiaalista. Jänne voi olla monivärinen, ja jänteessä saa olla keskipunos vetosormia varten sekä nokinpaikka, johon voidaan lisätä punoksia nokin paikallaan pysymiseksi. Tämä paikka voidaan täsmentää yhdellä tai kahdella nokkipunoksella. Jänteen molemmissa päissä on silmukat, jotka asetetaan lapojen päihin jousta viritettäessä. Mikään punos ei saa päättyä ampujan näkökenttään jousen ollessa

täydessä vedossa. Jänteessä ei saa olla reikiä, merkkejä eikä muuta sellaista, josta olisi apua tähtäyksessä.

- 22.5.2.2 Lisäksi sallittuja ovat jänteenvaimentimet edellyttäen, että ne on sijoitettu vähintään 30 cm päähän nokinpaikasta.
- 22.5.3 Nuolihyilly. Mikäli jousessa on ikkunaleikkaus tai vastaava, tuota leikkausta voidaan käyttää nuolihyllynä. Ikkunaleikkauksen hyllyn yläpinta voi olla peitetty millä hyvänsä materiaalilla, mutta ikkunaleikkauksen pystysuoraa osaa peittävä materiaali ei saa nousta yli 1 cm nuolen yläpuolelle eikä materiaali saa olla 3 mm paksumpaa mitattuna rungolta heti materiaalin vierestä.
- 22.5.4 Kasvojen ja jänteen eri kohtien hyödyntäminen tähtäämisessä (face and string walking) ei ole sallittua.
- 22.5.5 Painoja, vakaajia tai vaimentimia ei saa käyttää. Keskiosan sisään valmistusvaiheessa asennetut painot ovat sallittuja, jälkeensä asennetut painot on kielletty. Näin määriteltujen painojen tulee olla täysin ulkopuolelta näkymättömissä ja niiden tulee olla peitettynä laminaatilla valmistusvaiheessa siten, että mitään reikiä, tulpattuja reikiä, suojalevyjä tai kansia ei ole näkyvissä ellei kantena ole käytetty valmistajan logoa kiinnitettynä tai upotettuna.
- 22.5.6 Vain seuraavien määritelmien mukaiset puunuolet ovat sallittuja:
- 22.5.6.1 Nuoli koostuu puisesta putkesta, kärjestä, nokista (joka on kiinnitetty suoraan nuoliputkeen tai leikattu siihen), sulituksesta ja haluttaessa koristelusta. Nuolen putken halkaisija ei saa ylittää 9,3 mm (nuoliwrapit eivät kuulu rajoituksen piiriin, kunhan niiden pituus on korkeintaan 22 cm nokin pohjasta kärkeä kohti). Kärjet voivat olla halkaisijaltaan enintään 9,4 mm. Jokaisen kilpailijan jokainen nuoli on oltava merkitty ampujan nimellä tai nimikirjaimilla. Merkintä on tehtävä nuoliputkeen. Samassa sarjassa käytettävien nuolten on oltava identtisiä ja sulituksen, nokkien ja mahdollisen koristelun on oltava muodoltaan ja väriltään samanlaisia. Nuolten on oltava rakenteeltaan sellaisia, että ne eivät aiheuta kohtuutonta vahinkoa tauluille tai taustoille.
- 22.5.6.2 Kärkien tulee olla maastokärkiä tai kuulan, kartion tai keilan muotoisia puunuoliin tarkoitettuja kärkiä.
- 22.5.6.3 Sulituksena saa käyttää ainoastaan luonnonsulkia.
- 22.5.7 Sormisuojuukset, kuten tupit, käsineet tai sormiläpät ja teipit (laastarit) jänteen vetämiseksi ja laukaisemiseksi ovat sallittuja edellyttäen, että ne eivät sisällä mitään laitetta, joka tarjoaisi kilpailijalle apua jänteen vetämisessä, pitämisessä tai laukaisussa.
- 22.5.7.1 Ankkurointilevyn tai vastaavan läppään kiinnitettävän laitteen käyttäminen on kielletty. Jousella voidaan ampua käyttämällä välimerenotetta (yksi sormi nuolen yläpuolella) tai otetta, jossa sormet ovat suoraan nokin alapuolella (etusormi enintään 2 mm nokin alapuolella). Ammuttaessa on käytettävä yhtä kiinteää ankkurointipistettä. Ampujan on käytettävä jompaakumpaa otetta, mutta ei molempia. Sormet nuolen alla -otteella käytettävän sormisuojan tulee olla pinnaltaan yhtenäinen tai sisältää kolme toisiinsa kiinnitettyä sormituppea siten, että sormien väliin ei jää rakoa. Kun käytetään välimerenotetta voidaan sormien välissä käyttää erotinta, jotta sormet eivät purista nuolta.

22.5.8 Kiikareita, kaukoputkia ja muita visuaalisia apuvälineitä saa käyttää nuolten osumien tarkkailuun.

22.5.8.1 Edellyttäen, että niissä ei ole näkyviä asteikkoja tai merkkejä, joita voitaisiin käyttää matkan mittaamiseen. Merkinnot tulee peittää niin, että kilpailija ei voi niitä nähdä tai tuntea. Tämä koskee myös valmistajan tekemiä merkintöjä, mikäli ne liikkuvat, kun tarkkuusaluetta säädetään.

22.5.8.2 Reseptillä määrättyjä silmälaseja, ammunталaseja ja aurinkolaseja saa käyttää. Missään edellä mainituissa laseissa ei saa olla neulanreikälinsejä tai vastaavia eikä mitään merkkejä, jotka voisivat auttaa tähtäämisessä.

22.5.8.3 Silmän, jota ei käytetä tähtäämiseen, linssi voi olla kokonaan peitettynä tai teipattuna tai siinä voidaan käyttää silmälappea.

22.5.9 Lisävarusteina ovat sallittuja:

22.5.9.1 Ranne- ja rintasuojat, rannelenkki sekä vyössä, selässä tai maassa pidettävä nuoliviini. Kenkään kiinnitetyt tai erilliset laitteet, joilla nostetaan jalkaa tai jalanosaa ovat sallittuja, kunhan laite ei ole esteenä muille paalulla oleville kilpailijoille eikä ole yli 2 cm kengänjälkeä ulompana. Nuoliviini ei saa olla jouseen kiinnitettävä.

22.6 KAIKKIEN JOUSITYYPPIEN LISÄVARUSTEET

Kaikilta kilpailijoilta on kielletty seuraavien varusteiden käyttö:

22.6.1 Mikä tahansa sähköinen tai sähköllä toimiva laite, joka voidaan kiinnittää urheilijan varusteisiin. (Tulkinta: suoraan suoritukseen liittyvät varusteet, jousi, nuolet, laukaisulaite jne)

22.6.2 Kaikki elektroniset kommunikointilaitteet (mukaan lukien kännykät), kuulokkeet tai melua vähentävät laitteet odotuslinjan etupuolella tai harjoitusalueella ja aina kilpailuradalla.

22.6.3 Kaikki etäisyyksien tai kulmien mittaamiseen käytetyt välineet, joita ei ole mainittu nykyisissä säännöissä koskien kilpailijan välineitä, sekä kirjalliset ja sähköiset muistikirjat ja –laput. Kilpailijalla saa olla WA:n sääntöjen ote mukana.

22.6.4 Mitkään kilpailijan varusteet tai välineet eivät saa olla muutettuja siten, että ne helpottaisivat etäisyyksien tai kulmien arvioimista, eikä mitään sääntöjenmukaista yksittäistä välinettä saa suoranaisesti käyttää tähän tarkoitukseen.

23 AMMUNTA

- 23.1 Kukin kilpailija seisoo tai on polvillaan ammutapaalulla vaarantamatta turvallisuutta.
- 23.1.1 Järjestäjät määräävät, miltä rastilta kukin ryhmä aloittaa ammunnan.
- 23.1.2 Maasto- ja 3D-kierroksilla kilpailija voi seistä tai olla polvillaan enintään metrin päässä paalun vieressä, tai ampuessaan yksin myös paalun takana kunhan turvallisuus ei vaarannu, huomioiden maasto-olosuhteet. Poikkeuksellisissa olosuhteissa voi tuomari antaa luvan ampua määritellyn alueen ulkopuolelta.
- 23.1.3 Maasto- ja 3D-kierroksilla jokaisella ammutapaikalla tulee olla paalu tai merkki, jolta vähintään kaksi kilpailijaa voi ampua samanaikaisesti. Kahden kilpailijan ampuessa yhtä aikaa, A ja C ampuvat vasemmalta paalulta tai yksittäisen paalun vasemmalta puolelta ja B ja D ampuvat oikealta paalulta, elleivät ampujat keskenään yksimielisesti muuta sovi.
- 23.1.4 Henkilökohtaisten maasto- ja 3D-otteluiden pudotuskierroksilla ampujat seisovat sillä puolella paalua (vasemmalla/oikealla), millä puolella heidän nimensä ovat tulokorteissa.
- 23.2 Ammutavuoroaan odottavien ryhmän jäsenten tulee olla riittävän kaukana ammutapaikalla olevien kilpailijoiden takana.
- 23.2.1 Kilpailijoiden tulee odottaa riittävästi paalun takana elleivät he auta ammutapaalulla olevia kilpailijoita varjostaen aurinkoa tai katsomalla nuolten osumia. Varjostaminen ei kuitenkaan ole sallittua finaalikierroksilla, ellei tuomari erikseen sitä määritä tarpeelliseksi.
- 23.3 Ammuttavien nuolien määrä maasto- ja 3D-kierroksilla
- 23.3.1 Yksilökilpailussa:
- kaikilla maastokierroksilla ammutaan kolme nuolta taulua kohti
 - karsintakierroksilla sallitaan kaksi nuolta 3D-maalia kohti, pudotus- ja finaalikierroksilla sallitaan vain yksi nuoli 3D-maalia kohti
- 23.3.2 Joukkuekilpailussa:
- Jokaiseen tauluun/3D-maaliin ammutaan kolme nuolta joukkuetta kohti, yksi nuoli per kilpailija. Ensimmäisellä rastilla karsintakierroksella korkeammille pisteille sijoittunut joukkue päättää kumpi joukkue ampuu ensin. Sen jälkeen alemmille kumulatiivisille pisteille sijoittunut joukkue aloittaa ammunnan seuraavilla rasteilla. Tulosten ollessa tasan, aloittaa se joukkue, joka aloitti ensimmäisellä rastilla.
- 23.3.3 Sekajoukkuekilpailussa
- Maastoammunnassa kukin sekajoukkueen ampuja ampuu kaksi nuolta, 3D-ammunnassa yhden nuolen. Ensimmäisellä rastilla karsintakierroksella

korkeammille pisteille sijoittunut joukkue päättää kumpi joukkue ampuu ensin. Sen jälkeen alemmille kumulatiivisille pisteille sijoittunut joukkue aloittaa ammunnan seuraavilla rasteilla. Tulosten ollessa tasan, aloittaa se joukkue, joka aloitti ensimmäisellä rastilla.

- Maastoammunnassa sekajoukkueen ampujien täytyy vaihtaa ammuttavuoroa jokaisen ammutun nuolen jälkeen

23.4 Kukaan kilpailijoista ei saa mennä taululle, ennen kuin kaikki ryhmän jäsenet ovat ampuneet nuolensa, ellei tuomari anna tähän lupaa.

23.5 Ammuttua nuolta ei saa missään tilanteessa ampua uudestaan.

23.5.1 Nuolta ei katsota ammutuksi, mikäli:

- Kilpailija ylettyy koskettamaan jousellaan jouselta pudonnutta nuolta tai sen ensimmäistä putoamispaikkaa, mikäli se on putoamisen jälkeen vierinyt rinnettä alas, siirtämättä jalkojaan ammutapaikalla edellyttäen, että nuoli ei ole kimmonnut takaisin.
- Taulu, tausta tai 3D-maali kaatuu. Tuomarit toimivat parhaaksi katsomallaan tavalla ja tarvittaessa antavat lisäaikaa ampumatta jääneiden nuolten ampumiseksi. Mikäli taulu tai tausta vain liukuu alemmas, tuomarit päättävät mahdollisista toimenpiteistä.

23.6 Kilpailija, valmentaja, joukkuevirkailija tai kukaan kilpailupaikalla läsnä olevista henkilöistä ei saa keskustella kilpailupäivän aikana kenenkään kanssa arvioitavien rastien matkaetäisyyksistä, kulmista tai mistään rasteihin liittyvästä, minkä voitaisiin katsoa helpottavan ammuntasuoritusta.

23.6.1 Ryhmässä olevat kilpailijat eivät saa keskustella etäisyyksistä ennen tulosten merkintää.

23.6.2 Joukkuekilpailussa vain joukkueen kolme (parijoukkueen kaksi) jäsentä ja joukkueen valmentaja saavat keskustella keskenään. Joukkueen muut toimitsijat eivät saa kommentoida etäisyyksiä.

Joukkueen jäsenet voivat lähestyä joukkueen ampuvaa jäsentä pysytellen riittävän kaukana paalulla olevan ampujan takana. Joukkue voi kommunikoida tämän ryhmän sisällä. Yksi valmentaja voi liittyä joukkueeseen ja mennä paalulle joukkueen ja mukana ja valmentaa, mutta hän ei saa mennä mukaan, kun joukkue menee taululle tulosten merkintää varten. Mikäli valmentajalle on erikseen merkitty oma alue hänen tulee pysytellä sillä ammunnan aikana.

Jos joukkueen varavälineiden kantamiseen tarvitaan useampi kuin yksi henkilö, on tämän (näiden) henkilö(ide)n jäätävä eläintaulua esittävän kuvan taakse eivätkä he saa valmentaa ammunnan aikana. Joukkueen (miehet/naiset/U21) on pysyttävä yhdessä valmentajansa kanssa; valmentaja ei voi irrottautua joukkueesta mennäksensä valmentamaan toista joukkuetta.

Finaalien aikana miesten ja naisten joukkueiden valmentajat eivät saa kommunikoida keskenään.

24 YLEINEN AMMUNTAJÄRJESTYS JA AJANVALVONTA MAASTO- JA 3D-KIERROKSILLA

24.1 Kaikki ryhmät aloittavat yhtä aikaa eri rasteilta karsinta-, pudotus ja semifinaalikierroksilla ja kierros päättyy aloitusrastia edeltävälle rastille. Mitaliotteluissa kaikki ryhmät lähtevät määräaikavälein samalta rastilta.

24.2 Kilpailijat ampuvat ryhmissä, joiden koko on enintään neljä henkilöä, muttei koskaan vähemmän kuin kolme. Ryhmien tulee olla saman suuruisia niin pitkälle kuin mahdollista.

Jokainen ryhmä ampuu pareittain vuorotellen seuraavasti:

- Ensimmäinen pari aloittaa ammunnan ryhmän ensimmäisellä rastilla.
- Toinen pari aloittaa ammunnan ryhmän seuraavalla rastilla. Parit aloittavat vuorotellen ammunnan seuraavilla rasteilla koko kilpailun ajan.
- Jos ryhmässä on kolme kilpailijaa, kaksi ensimmäistä (pienimmillä kilpailijainumeroilla) muodostavat ensimmäisen parin ja kolmas kilpailija muodostaa toisen parin ammuttavuorottelun suhteen. Kolmas kilpailija ampuu aina paalun vasemmalta puolelta.
- Ryhmän jäsenet voivat keskinäisellä sopimuksella muuttaa yllä mainittua järjestelyä, parinmuodostusta tai ammutapaikkaa.
- Jos paalulla on riittävästi tilaa, voi koko ryhmä ampuu yhtä aikaa.

24.3 Jos kilpailijoiden määrä ylittää radan kapasiteetin, voidaan muodostaa lisäryhmiä ja sijoittaa ne radalle niin kuin parhaaksi nähdään. Lisäryhmien ollessa rastilla tulee heidän odottaa kunnes varsinainen ryhmä on ampunut ja merkinnyt osumansa, ennen kuin siirtyvät ammutapaikalle.

24.4 Kilpailijoiden tulee kiinnittää kilpailunumero nuoliviineen tai reiteen siten, että se on koko ajan näkyvissä ammutapaikan takaa katsottuna ammunnan ollessa käynnissä. Kilpailijoille annetaan ammutapaikat ja aloitusrastit arvonnasta mukaan ja kilpailun Technical Delegate pyrkii varmistamaan, ettei samassa ryhmässä ole kahta tai enempää kilpailijoita samasta maasta.

- Ammuttaessa 40 cm tauluihin: Neljä taulua asetetaan neliön muotoon. Ensimmäisenä ampuvan parin vasemmanpuoleinen kilpailija ampuu ylhäällä vasemmalla olevaan tauluun ja oikeanpuoleinen kilpailija ampuu ylhäällä oikealla olevaan tauluun. Toisena ampuvan parin vasemmanpuoleinen kilpailija ampuu alhaalla vasemmalla olevaan tauluun ja oikeanpuoleinen kilpailija oikealla alhaalla olevaan tauluun.
- 3D:ssä, kun rastilla on kaksi 3D-maalia, vasemmalla ampuva käyttää vasenta ja oikealla ampuva oikean puolen maalia.
- Ammuttaessa 20 cm tauluihin ja kun 3D-ammunnassa käytetään neljää maalia yhdellä rastilla: Ensimmäisenä ampuvan parin vasemmanpuoleinen kilpailija ampuu sarakkeeseen yksi ja oikeanpuoleinen kilpailija sarakkeeseen kolme. Toisena ampuvan parin vasemmanpuoleinen kilpailija ampuu sarakkeeseen kaksi ja oikeanpuoleinen

kilpailija sarakkeeseen neljä. 3D-ammunnassa menetellään vastaavasti 3D-maalien suhteen. Kukin kilpailija saa ampua nuolet tauluihinsa vapaassa järjestyksessä, yhden nuolen kuhunkin spottiin.

- 24.5 Ammuntajärjestystä voidaan tilapäisesti muuttaa välinerikon takia. Välineen korjaukseen saa käyttää aikaa korkeintaan 30 minuuttia. Tällöin ryhmän muiden kilpailijoiden tulee ampuu ja merkitä osumansa ennen seuraavien ryhmien päästämistä ohi. Jos korjaus valmistuu aikarajan puitteissa kilpailija saa ampuu ampumatta jääneet nuolensa kyseessä olevalla rastilla. Jos korjaus valmistuu myöhemmin, kilpailija voi liittyä uudestaan ryhmäänsä, mutta menettää ne nuolet, jotka ryhmä on ampunut tällä välin.

Mikäli kilpailija ei pysty jatkamaan ammuntaa sairauskohtauksen takia ammunnan jo alettua, menetellään samoin kuin välinerikossa.

- 24.5.1 Mikäli kilpailija ei pysty jatkamaan ammuntaa sairauskohtauksen takia, hänen tulee pysyä ryhmänsä mukana ollakseen oikeutettu jatkamaan seuraavalle päivälle, tai ottelukierroksille. Kaikki ampumattomat nuolet kirjataan ohilaukauksina (M).
- 24.5.2 Mikäli kilpailijan ei ole mahdollista pysyä ryhmässään ensimmäisenä alkukilpailupäivänä, hän ei pääse mukaan toiselle päivälle.
- 24.5.3 Mikäli kilpailijan ei ole mahdollista pysyä ryhmässään toisena alkukilpailupäivänä, hän ei pääse mukaan ottelukierroksille.
- 24.6 Finaalikierroksilla ei välinerikkojen korjauksiin eikä sairaskohtauksen hoitoon sallita lisäaikaa. Joukkuekilpailussa muut joukkueen jäsenet voivat ampuu sillä aikaa.
- 24.7 Kilpailijaryhmä voi sallia toisen ryhmän ohituksen karsinta ja pudotuskierroksilla, mutta ei semifinaaleissa ja finaaleissa edellyttäen, että tuomari tai kilpailun järjestäjä ovat tietoisia tilanteesta.
- 24.8 Vain jos kilpailija tai ryhmä kilpailijoita viivyyttää tarpeettomasti kyseistä ryhmää tai muita ryhmiä karsinta- tai pudotuskierroksilla, tuomari seuraa, tarkkailee ja ajastaa ryhmää. Mikäli urheilija ylittää aikarajan, antaa tuomari tämän huomattuaan kirjallisen varoituksen kilpailijan tai ryhmän tulokorttiin. (Koskee kierroksia, joilla ammunnanohjaus ei ole käytössä)

- Aikarajat ovat seuraavat:
 - Maastossa 3 minuuttia alkukilpailuvaiheessa
 - Maastossa 2 minuuttia otteluissa
 - Maastossa sekaparijoukkueessa neljälle nuolelle 160 sekuntia
 - 3D:ssä 2 minuuttia alkukilpailuissa
 - 3D:ssä 1 minuutti otteluissa
 - Maastossa ja 3D:ssä 2 minuuttia joukkueotteluissa
 - 3D:ssä sekaparijoukkueessa 2 nuolelle 90 sekuntia
- Tuomarin tulee huomattuaan kilpailijan ylittävän ammunta-ajan tai viivyttävän kilpailua tahallaan yllä mainitusta menettelystä huolimatta varoittaa kilpailijaa

suullisesti sekä antaa toinen kirjallinen varoitus, jossa on varoituksenantoaika ja -päivämäärä.

- Kolmannesta ja sitä seuraavista varoituksista saman kilpailuvaiheen aikana menettää kilpailija korkeimman pistemäärän antaneen nuolen rastilla.
- Ammunta-aikaa voidaan pidentää poikkeuksellisissa olosuhteissa.

Tuomarin päätös siitä, onko tarpeetonta viivettä syntynyt on lopullinen.

24.9 Aikavaroitukset ovat voimassa vain kyseisen kilpailuvaiheen ajan.

24.10 Pudotus- ja semifinaalikerroksilla:

- Kun tuomari kulkee ryhmän mukana, tuomari osoittaa ampujille paalun ja maalin, joihin ampujan tulee ampua.
- Silloin, kun tuomari toimii ammunnanjohtajana ryhmälle, antaa tuomari suullisesti käskyn aloittaa ja lopettaa ammunta ("go" kun ammunta alkaa ja "stop", kun aika on kulunut loppuun). Tuomari näyttää keltaista korttia varoitukseksi, kun ammunta-aikaa on jäljellä 30 sekuntia. Ammunta-aika alkaa, kun ampujat ovat paalulla.
- Mikäli ammunnanjohtaja johtaa ammuntaa, ammunnanohjauslaitteisto näyttää jäljellä olevan ajan eikä tuomarin tarvitse näyttää keltaista korttia.
- Maastokierroksella aikaraja on 2 minuuttia.
- 3D-kierroksella aikaraja on 1 minuutti; joukkueella 2 minuuttia.
- Kun ammuntaa ohjaa ammunnanjohtaja, antaa tuomari ammunnanjohtajalle merkin, kun ampujat ovat valmiita. Ampujilla on äänimerkistä 10 sekuntia aikaa kävellä paalulle punaisen valon palaessa. Ammunta alkaa äänimerkistä ja vihreästä valosta ja päättyy punaisen valon syttyessä ja päättymisen äänimerkin alkaessa.
- Ammuntaa ei saa jatkaa ammunta-ajan kuluttua loppuun.
- Mikäli kilpailija ampuu nuolen sen jälkeen, kun tuomari on lopettanut ammunnan, menettää kilpailija/joukkue korkeimman pistemäärän antaneen nuolen rastilla.
- Henkilökohtaisissa otteluissa kilpailijat ampuvat yhtä aikaa.
- Joukkuekierroksilla joukkueet ampuvat vuorotellen. Korkeimmalle sijoittunut joukkue määrää, kuka aloittaa ottelun, ja seuraavalla ja sitä seuraavilla rasteilla ensimmäisenä ampuu se joukkue, jolla on vähemmän pisteitä. Tasatilanteessa ensimmäisenä ampuu ottelun aloittanut joukkue.

24.11 Mitaliottelut

- Mitaliotteluissa voidaan käyttää ammunnanohjaajan tai tuomarin valvomaa aikaa.
- Maastossa aikaraja on yksilö- ja joukkueotteluissa 2 minuuttia
- 3D:ssä aika raja on yksilöottelussa 1 minuutti ja joukkueottelussa 2 minuuttia.
- Tuomarin ohjatessa ammuntaa, aika alkaa henkilökohtaisissa otteluissa, kun ampujat ovat paaluillaan ja joukkueotteluissa, kun ampujat ovat punaisella paalulla. Punaisen paalun ampujat ampuvat ensin.

- Kun ammuntaa ohjaa ammunnaohjaaja, antaa tuomari ammunnaohjaajalle merkin, kun ampujat ovat valmiita. Ampujilla on äänimerkistä 10 sekuntia aikaa kävellä paalulle punaisen valon palaessa. Ammunta alkaa äänimerkistä ja vihreästä valosta ja päättyy punaisen valon syttyessä ja päättymisen äänimerkin alkaessa.

24.12 Mikäli joukkueotteluissa jostain syystä ammunta keskeytyy, tuomari pysäyttää kellon ja käynnistää sen uudelleen jäljellä olevaksi ajaksi heti, kun ammunta voi jatkua.

24.13 Sekaparijoukkue

24.13.1 Kun ottelua kontrolloi tuomari

- Molemmat joukkueet aloittavat ottelut ampujat paalun takana;
- Ensimmäinen ampuja saa astua paalulle, kun tuomari antaa luvan aloittaa ottelu;
- Ampujat vaihtavat ammuttavuoroa kunkin nuolen jälkeen
- Vain yksi ampuja per joukkue saa olla paalulla
- Molemmat joukkueet ampuvat yhtä aikaa

24.13.2 Kun ottelua kontrolloidaan sähköisellä ammunnaohjauksella (mitaliotteluissa)

Maastokierroksilla:

- Kummankin joukkueen tulee vaihtaa ampujaa kunkin nuolen jälkeen siten, että kumpikin joukkueen jäsen on ampunut yhden nuolen rotaatiovaihetta kohti
- Kun ensimmäinen joukkue on ampunut kaksi nuolta ja ampuja on astunut pois paalulta, joukkueen kello pysäytetään ja jää näyttämään jäljellä olevaa aikaa.
- Kun ampuja on selvästi pois paalulta, toisen joukkueen kello käynnistetään ja joukkueen ensimmäinen ampuja saa astua paalulle ja aloittaa ammunnan;
- Tätä toistetaan kunnes molemmat joukkueet ovat ampuneet neljä nuolta tai aika loppuu.
- Ottelun aloittanut joukkue ampuu ensin uusintatilanteessa ja joukkueiden vuoro vaihtuu jokaisen ammutun nuolen jälkeen.

3D:ssä:

- Kummankin joukkueen tulee vaihtaa ampujaa kunkin nuolen jälkeen siten, että kukin joukkueen jäsen on ampunut yhden nuolen;
- Kun ensimmäinen joukkue on ampunut kaksi nuolta, tai aika loppuu, joukkueen kello pysäytetään
- Kun ampuja on selvästi pois paalulta, toisen joukkueen kello käynnistetään ja joukkueen ensimmäinen ampuja saa astua paalulle ja aloittaa ammunnan;
- Kun toinen joukkue on ampunut kaksi nuolta, tai aika loppuu, annetaan merkki pisteyttää nuolet.
- Ottelun aloittanut joukkue ampuu ensin uusintatilanteessa ja joukkueiden vuoro vaihtuu jokaisen nuolen jälkeen.

25 TULOSTEN MERKITSEMINEN

- 25.1 Tulosten merkitseminen suoritetaan, kun kaikki ryhmän kilpailijat ovat ampuneet nuolensa.
- 25.1.1 Jos ryhmässä ei ole muuta sovittu, toimii kilpailija A ryhmän johtajana. Kilpailijat B ja C toimivat pisteenlaskijoina. Neljäs kilpailija merkitsee nuolten reiät. Ampujat voivat keskenään yksimielisellä päätöksellä sopia myös muunlaisesta tehtävänjaosta.
- Kolmen hengen ryhmissä ryhmän johtaja merkitsee nuolten reiät.
- Maastokierroksilla kilpailijoiden ryhmä ei saa poistua taululta, ennen kuin kaikki pistevyöhykkeiden reiät on merkitty.
- 25.1.2 Merkitsijöiden, jotka voivat olla kilpailijoita, tulee merkitä saavutetut pisteet tulokorteille noudattaen ammuntpaikkojen oikeaa numerojärjestystä. Tulokset kirjataan alenevassa järjestyksessä kilpailijan itse luetellessa osumansa. Muut ryhmän kilpailijat tarkistavat osuma-arvon. Tulosmerkinnässä tehty virhe voidaan korjata, mikäli nuolia ei ole poistettu taulusta.
- 27.1.2.1 Finaalikierroksilla tuomari kulkee jokaisen ryhmän mukana tai odottaa jokaista ryhmää jokaisella rastilla valvoen tulosten merkitsemistä. Kilpailun järjestäjä varaa jokaiselle ryhmälle henkilön, joka kantaa mukanaan suurta tulospöytä, josta näkyy ryhmän kilpailijoiden päivitetty tulokset. Mitaliotteluissa on kaksi tulospöytää, yksi kultaottelua ja yksi pronssiottelua varten.
- 27.1.2.2 3D-kierroksilla pistevyöhykkeet on merkitty 3D-maalien kuviin.
- 25.2 Nuolen osuma-arvo määräytyy sen mukaan, missä nuoliputki on taulussa. Jos nuoliputki koskettaa kahta pistevyöhykettä tai mitä tahansa eri pistevyöhykkeiden välistä rajaviivaa, annetaan pisteitä korkeampi-arvoisen vyöhykkeen mukaan.
- 25.2.1 Nuoliin, tauluihin, taustoihin tai 3D-maaleihin ei saa koskea ennen kuin kaikkien taulussa olevien nuolten osumat on merkitty tulokortteihin ja tarkistettu.
- 25.2.2 Pompanneen, tauluun uponneen tai läpimenneen näkymättömissä olevan nuolen osuma-arvon ratkaisussa noudatetaan seuraava:
- Jos kaikki ryhmän kilpailijat ovat samaa mieltä, että nuoli on mennyt läpi tai pompannut takaisin, he voivat olla samaa mieltä myös kyseisen nuolen osuma-arvosta.
 - jos ryhmän kilpailijat eivät maastokierroksilla ole samaa mieltä nuolen osuma-arvosta, kirjataan kilpailijalle alin taulusta löytyvä merkitsemätön osuma-arvo.
 - Jos kilpailijat eivät pääse osuma-arvosta yksimielisyyteen 3D-kierroksilla, merkitään kilpailijalle viisi (5) pistettä.

- Mikäli 3D-kierroksilla nuoli hipaisee maalia ja kimpoaa sen ohi mahdollisesti suuntaa muuttaen niin, ettei se selvästikään ole mennyt läpi tai pompannut takaisin 3D-maalista, se merkitään ohiammutuksi.

25.2.3 Nuolen osuessa:

- 25.2.3.1 Toisen nuolen nokkiin ja uppoaa siihen kiinni, on nuolen osuma-arvo sama kuin nuolen, johon se on osunut.
- 25.2.3.2 Toiseen nuoleen poiketen suunnasta osumasta johtuen, mutta jääden tauluun, on nuolen osuma-arvo se pistevyöhyke, mihin nuoli on osunut taulussa.
- 25.2.3.3 Toiseen nuoleen siitä kimmoten, merkitään nuolelle sama osuma-arvo kuin on iskun saaneella nuolella, mikäli iskujäljet ovat tunnistettavissa.
- 25.2.3.4 Muuhun tauluun kuin kilpailijan omaan, katsotaan nuoli kuuluvaksi ko. sarjaan ja nuoli merkitään ohiammutuksi.
- 25.2.3.5 Taulun tai 3D-maalin uloimman pistevyöhykkeen ulkopuolelle osunut nuoli merkitään ohiammutuksi.
- 25.2.3.6 Ohilaukaus merkitään tulokorttiin kirjaimella "M".

25.2.4 Mikäli samalle kilpailijalle kuuluvia nuolia löydetään taulusta tai maasta maastokierroksilla enemmän kuin kolme tai 3D-kierroksilla enemmän kuin yksi tai kaksi (kierroksesta riippuen), vain kolme (maastokierroksilla ja joukkuekilpailussa) tai 3D-kierroksilla yksi (tai karsintakierroksilla kaksi) alinta osuma-arvoa kirjataan. Mikäli tämä toistuu, voidaan kyseinen kilpailija (tai joukkue) sulkea kilpailusta.

25.2.5 Jos samaan 20 cm:n tauluun on ammuttu kaksi tai useampia nuolia, lasketaan nuolet kuuluvaksi samaan sarjaan, mutta tuloksiin kirjataan vain alin osuma-arvo. Toinen nuoli tai muut nuolet samassa taulussa merkitään ohilaukaukseksi.

25.3 Artiklassa 25.3.2 mainittuja tasatilanteita lukuun ottamatta, tasatulos ratkaistaan seuraavassa järjestyksessä:

25.3.1 Tasatulokset kaikilla paitsi alla mainituilla kierroksilla:

- Henkilökohtaiset ja joukkuekilpailut:
 - Eniten 6:ia antavia osumia maastokierroksilla ja 11:tä 3D-kierroksilla
 - Eniten 5:ia maastokierroksilla ja 10-osumia 3D-kierroksilla
 - Mikäli nämäkin ovat tasan, on kilpailijoiden sijaluku sama, mutta merkittäessä sijoitusta finaali- kierrosten ottelukaavioon, ratkaistaan sijoitus arvalla.

25.3.2 Kilpailtaessa pääsystä pudotuskierroksille tai kahden parhaan joukkoon, ammutaan uusinnat tasatilanteen ratkaisemiseksi:

- Maastokierroksilla uusinnat ammutaan kunkin jousityypin maksimietäisyysrastilla
- 3D-kierroksilla uusinnat ammutaan tuomarin asettamalta etäisyydeltä

- Uusinnat ammutaan niin pian kuin on mahdollista sen jälkeen, kun koko kyseisen jousityypin tulokortit on kirjattu. Kilpailija, joka ei ole läsnä uusintaa varten 30 minuutin kuluessa siitä, kun häntä tai joukkueen kapteenia on informoitu, julistetaan hävinneeksi. Kilpailija julistetaan hävinneeksi, jos hän ja hänen joukkueenjohtajansa ovat lähteneet kentältä, vaikka tuloksia ei ole vielä virallisesti vahvistettu, eikä heille siten ole voitu kertoa tulevasta uusinnasta.

25.3.2.1 Henkilökohtaisessa kilpailussa:

- Ammutaan yhden nuolen uusinta
- Mikäli tulos pisteiden perusteella on tasan, lähimmäksi taulun keskipistettä ampunut on voittaja ja jos etäisyys on sama, jatketaan yhden nuolen uusintoja kunnes tasatilanne ratkeaa.
- Uusinnassa käytettävä ammunta-aika on 40 sekuntia maastokierroksilla ja yksi minuutti 3D-kierroksilla.
- Uusinnat ammutaan kilpailukeskuksen läheisyyteen sijoitetuilla rasteilla heti karsintakierrosten päättymisen jälkeen

25.3.2.2 Joukkuekilpailussa:

- Ammutaan uusintanuolisarja (1 nuoli/kilpailija)
- Joukkueen jäsenet ampuvat yhtä aikaa (tarvitaan taulut/3D-maalit sinisille ja punaisille paaluille erikseen).
- Uusinnassa käytettävä ammunta-aika on 40 sekuntia maastokierroksilla ja yksi minuutti 3D-kierroksilla.
- Mikäli tulos on sama, voittaa joukkue, jonka nuoli on lähimpänä keskipistettä. Mikäli lähimmät nuolet ovat yhtä kaukana keskipisteestä, mitataan toiseksi lähimmät nuolet ja edelleen kolmanneksi lähimmät nuolet, mikäli edellisetkin olivat tasan.
- Uusinnat ammutaan kilpailukeskuksen läheisyyteen sijoitetuilla rasteilla heti karsintakierrosten päättymisen jälkeen

25.3.2.3 Sekajoukkuekilpailussa:

- Ammutaan uusintanuolisarja (1 nuoli/kilpailija)
- Mikäli tulos on sama, voittaa joukkue, jonka nuoli on lähimpänä keskipistettä.
- Mikäli lähimmät nuolet ovat yhtä kaukana keskipisteestä, mitataan toiseksi lähimmät nuolet.
- Uusinnassa käytettävä ammunta-aika on 40 sekuntia maastokierroksilla ja yksi minuutti 3D-kierroksilla.
- Uusinnat ammutaan kilpailukeskuksen läheisyyteen sijoitetuilla rasteilla heti karsintakierrosten päättymisen jälkeen.

25.3.3

Kilpailtaessa jatkoon pääsystä kilpailuvaiheesta seuraavalle muissa kuin edellä kohdassa 25.3.2 mainituissa tapauksissa tai ratkaistaessa mitalisijoituksia finaalikierroksilla ammutaan uusinnat tasatilanteen ratkaisemiseksi:

- Uusinnat ammutaan niin pian kuin on mahdollista sen jälkeen, kun koko kyseisen jousityypin tulokortit on kirjattu. Kilpailija, joka ei ole läsnä uusintaa varten 30 minuutin kuluessa siitä, kun häntä tai joukkueen kapteenia on informoitu, julistetaan hävinneeksi. Kilpailija julistetaan hävinneeksi, jos hän ja hänen joukkueenjohtajansa ovat lähteneet kentältä, vaikka tuloksia ei ole vielä virallisesti vahvistettu, eikä heille siten ole voitu kertoa tulevasta uusinnasta.

25.3.3.1 Henkilökohtaisessa kilpailussa:

- Ammutaan yhden nuolen uusinta
- Mikäli tulos pisteiden perusteella on tasan, lähimmäksi taulun/3D-maalin keskipistettä ampunut on voittaja ja jos etäisyys on sama, jatketaan yhden nuolen uusintoja kunnes tasatilanne ratkeaa.
- Uusinnassa käytettävä ammunta-aika on 40 sekuntia maastokierroksilla ja yksi minuutti 3D-kierroksilla.
- Uusinnat ammutaan radalla, jolla tasan päättynyt ottelu ammuttiin

25.3.3.2 Joukkuekilpailussa:

- Ammutaan uusintanuolisarja (1 nuoli/kilpailija)
- Joukkueen jäsenet ampuvat vuorotellen.
- Joukkuekilpailujen uusinnoissa aikarajoitus on 2 minuuttia maastokierroksilla ja 3D-kierroksilla.
- Mikäli tulos on sama, voittaa joukkue, jonka nuoli on lähimpänä keskipistettä. Mikäli lähimmät nuolet ovat yhtä kaukana keskipisteestä, mitataan toiseksi lähimmät nuolet ja edelleen kolmanneksi lähimmät nuolet, mikäli edellisetkin olivat tasan.
- Uusinnat ammutaan radalla, jolla tasan päättynyt ottelu ammuttiin.

25.3.3.3 Parijoukkuekilpailussa:

- Kahden nuolen (1 nuoli/kilpailija) uusinta kumulatiivisin pistein.
- Joukkueen jäsenet ampuvat vuorotellen.
- Mikäli tulos on sama, voittaa joukkue, jonka nuoli on lähimpänä keskipistettä. Mikäli lähimmät nuolet ovat yhtä kaukana keskipisteestä, mitataan toiseksi lähimmät nuolet.
- Parijoukkuekilpailujen uusinnoissa aikarajoitus on 80 sekuntia maastokierroksilla ja 90 sekuntia 3D-kierroksilla.

- Uusinnat ammutaan radalla, jolla tasan päättynyt ottelu ammuttiin.

25.4 Pisteenskijän sekä kilpailijan tulee allekirjoittaa tulokortit ilmauksena siitä, että kilpailija hyväksyy kortteihin merkityt osuma-arvot, yhteistuloksen (sama molemmissa korteissa) sekä maastokierroksilla viiden ja kuuden pisteen osumien (10:t ja 11:sta 3D-kierroksilla) määrät. Pisteenskijän tulokortit allekirjoittaa pisteenskijän lisäksi saman ryhmän eri jäsenliittoa edustava kilpailija.

25.4.1 Kullakin rastilla tulee olla kaksi tulokorttia, joista toinen saa olla elektroninen. Mikäli paperisen ja elektronisen tulokortin osuma-arvojen välillä on eroa, paperisen kortin tulos jää voimaan.

Järjestäjät eivät ole velvollisia hyväksymään tai tallentamaan tulokortteja, joita ei ole allekirjoitettu tai joihin ei ole merkitty yhteistulosta, maastokierroksilla 5:ien ja 6:ien (3D-kierroksilla 10:ien ja 11:sta) lukumäärää tai joissa on laskuvirheitä.

Järjestäjät tai toimitsijat eivät ole velvollisia tarkistamaan luovutetun tulokortin tietojen oikeellisuutta. Kuitenkin, jos järjestäjät tai toimitsijat huomaavat virheen korttia jätettäessä, ampujia pyydetään korjaamaan kortti ja korjattu tulos jää voimaan. Järjestäjällä saa, mutta ei ole pakollista olla käytäntö, jolla yritetään havaita virheitä kortteja jätettäessä. Ampujat ovat kuitenkin viimekädessä vastuussa tulokorteistaan, ja mikäli tulokorttia ei ole allekirjoitettu, korttia ei korjata kun se jätetään tai paperista korttia ei jätetä ollenkaan, kilpailija (yksilö, joukkue tai sekaparijoukkue) hylätään tuomariston puheenjohtajan toimesta. Minkä tahansa tällaisen korjauksen on tapahduttava ennen kilpailun seuraavan vaiheen alkamista. Mikäli korttien yhteistulosten välillä on ristiriitaa:

- Käytettäessä kahta paperista tulokorttia, jää voimaan sen tulokortin summa jolle on merkitty alemmat osuma-arvot. Mikäli tulokortille merkitty yhteistulos yhtä tulokorttia käytettäessä on pienempi, kuin todellinen yhteistulos, jää kortille merkitty yhteistulos voimaan. Samoin menetellään, mikäli kahta tulokorttia käytettäessä molemmille on merkitty sama todellista pienempi yhteistulos.
- Käytettäessä sähköistä tulokorttia ja yhtä paperikorttia, elektronisen tulokortin summa, 5:t, 6:t (10:t ja 11:t 3D:ssä) jäävät voimaan kunhan:
 - Paperitulokorttiin on kirjoitettu summa, jotta vahvistus on mahdollista.
 - Mikäli 5:t ja 6:t (10:t ja 11:t 3D:ssä) puuttuvat paperikortilta, niitä ei rekisteröidä ollenkaan.
 - Mikäli paperitulokortin summa puuttuu, kun kortti saapuu tulospalvelulle, kilpailija (yksilö, joukkue tai sekapari) hylätään.

25.5 Kilpailun päätyttyä järjestelytoimikunta julkaisee täydelliset tuloluettelot.

26 AMMUNNANJOHTO JA TURVALLISUUS

- 26.1 Tuomariston puheenjohtaja valvoo kilpailutapahtumaa.
- 26.2 Tuomariston puheenjohtajan tulee varmistua, että kaikki mahdolliset turvallisuustoimenpiteet on otettu huomioon rataa rakennettaessa ja järjestäjien kanssa huolehdittava tarpeellisiksi katsomiensa lisäturvajärjestelyjen toteuttamisesta ennen ammunnan aloittamista.
- 26.2.1 Hän puhuu kilpailijoille ja toimitsijoille varotoimista ja muista ammuntaan liittyvistä asioista, jotka hän katsoo tarpeellisiksi.
- 26.2.2 Jos maastoammuntakilpailu joudutaan keskeyttämään huonon sään, hämärän tai muun syyn takia, joka vaarantaisi radan turvallisuuden, tulee tämä päätös tehdä yhdessä järjestelykomitean puheenjohtajan, tuomariston puheenjohtajan ja teknisen edustajan kesken.
- 26.2.3 Kilpailupäivän alkamisen ja kilpailun päättymisen merkiksi annetaan äänimerkki, joka kuuluu koko radan alueella.
- 26.2.4 Jos kilpailu joudutaan keskeyttämään ennen karsintakierroksen loppua, käytetään yhteistulosta niiltä rasteilta, jotka kunkin sarjan kaikki kilpailijat ovat ampuneet sijoituksen ratkaisemiseen ja siinä tapauksessa, että kilpailua ei pystytä jatkamaan ollenkaan, myös mestaruuksien ratkaisuun.
- 26.2.5 Jos kilpailu joudutaan keskeyttämään myöhemmässä vaiheessa, voidaan kilpailutapaa muokata jäljellä oleva aika ja radan varusteiden kunto huomioiden niin, että kilpailua voidaan jatkaa voittajan selvittämiseksi.
- 26.2.6 Jos aurinko on sokaiseva, muut ryhmän jäsenet tai järjestäjän edustajat voivat varjostaa aurinkoa korkeintaan A4-kokoisella (tai virallisen kirjeen n. 30 x 20 cm kokoisella) levyllä tms.
- 26.3 Kilpailija ei saa koskea toisen kilpailijan välineisiin ilman asianomaisen lupaa.
- 26.4 Tupakointi, mukaan lukien sähkötupakka, ei ole sallittua kilpailijoiden alueella tai sen edessä.
- 26.5 Kilpailija ei saa jännittää jouta sellaisella tavalla, josta tuomarien mielestä saattaa olla jousen vahingossa lauetessa vaarana nuolen lentäminen turva-alueen ulkopuolelle tai muun turvavälineen (verkko, seinä tms.) yli. Mikäli kilpailija edelleen jatkaa kyseisen tekniikan käyttöä, voi tuomariston puheenjohtaja turvallisuuden nimissä käskä häntä lopettamaan ammunta välittömästi ja poistumaan kilpailualueelta. Kilpailija saa tähdätä ja jännittää jouta vain taulua kohti.
- 26.6 Maasto- ja 3D-ammunnan mestaruuskilpailuissa joukkueen toimitsijat, elleivät kilpaile itse, saavat olla vain katsojien alueella ellei tuomari pyydä heitä tulemaan kilpailualueelle.

27 SÄÄNTÖRIKKOMUSTEN SEURAUKSET

Alla on listattu kilpailijoita ja toimitsijoita koskevat rangaistukset ja/tai sanktiot, kun sääntöjä on rikottu.

- 27.1 Kilpailija, jonka todetaan rikkoneen mitään kelpoisuutta koskevaa sääntöä, voidaan sulkea kilpailusta ja hän menettää saavuttamansa sijoituksen.
- 27.2 Kilpailija ei saa kilpailla WA:n mestaruuskilpailuissa, jos hänen liittonsa ei täytä niitä vaatimuksia, jotka on asetettu [kirjan 2 artiklassa 3.7.2.](#)
- 27.3 Kilpailija, jonka todetaan kilpailleen [luvun 22 Kilpailijan varusteet](#) mukaisessa luokassa ja jonka vaatimuksia hän ei täytä, suljetaan kilpailusta ja hän menettää saavuttamansa sijoituksen ja tulokset.
- 27.4 Kilpailijaa, jonka todetaan syyllistyneen dopingsääntörikkomukseen, rangaistaan kirjassa 6 Anti-Doping säännöt ([Book 6 Anti-Doping Rules](#)) esitettyjen toimenpiteiden mukaisesti.
- 27.5 Kilpailijan, jonka todetaan käyttäneen WA:n sääntöjen vastaisia välineitä, tulos voidaan mitätöidä.
- 27.6 Kilpailijaa, jonka todetaan tietoisesti rikkoneen sääntöjä tai suosituksia, voidaan kieltää osallistumasta kilpailuun. Kilpailija suljetaan kilpailusta ja hän menettää saavuttamansa sijoituksen ja tulokset.
 - 27.6.1 Epäurheilijamaista käyttäytymistä ei suvaita. Kilpailijan tai kilpailijan avustajan epäurheilijamainen käytös johtaa ko. kilpailijan tulosten mitätöimiseen ja voi edelleen johtaa kilpailukieltoon tulevissa kilpailuissa (ks. myös [Appendix 1 Congress Procedures, Appendix 2 – Code of Ethics and Conduct in Book 1](#)).
 - 27.6.2 Kuka tahansa, joka ilman valtuutusta muuttaa tai väärentää tulosta tai jonka tiedetään muuttaneen tai väärentäneen tuloksen, suljetaan kilpailusta.
 - 27.6.3 Jos kilpailija toistuvasti poistaa nuolet taulusta ennen tulosten laskentaa, hänet voidaan poistaa kilpailusta.
- 27.7 Kilpailijaa, joka sinnikkäästi jatkaa ampumista tuomareiden mielestä vaarallisella tavalla, pyytää tuomariston puheenjohtaja tai ammunnanjohtaja lopettamaan ampumisen välittömästi ja hänet suljetaan kilpailusta.
- 27.8 Pisteiden menettäminen
 - 27.8.1 Mikäli kilpailija ei pysty korjaamaan välineitään 30 minuutin määräajan kuluessa, menettää hän viimeiseltä rastilta ampumatta jääneet nuolet sekä kaikki ne nuolet (rastit), jotka hänen ryhmänsä on ehtinyt ampua määräajan päättymisen jälkeen siihen asti, kunnes kilpailija liittyy jälleen ryhmäänsä.
 - 27.8.2 Kolmannesta ja kaikista seuraavista tuomarin kilpailijalle antamista ajankäyttöön liittyvistä varoituksista ko. kilpailuvaiheen aikana menettää kilpailija korkeimman osuma-arvon rastilla, jolla ajanylitys tapahtuu.

- 27.8.3 Mikäli kilpailija ampuu finaalikierroksilla nuolensa tuomarin jo lopetettua ammunnan, menettää kilpailija/joukkue korkeimman osuma-arvon kyseisellä rastilla.
- 27.8.4 Mikäli samalle kilpailijalle kuuluvia nuolia löydetään taulusta tai maasta maastokierroksilla enemmän kuin kolme tai 3D-kierroksilla enemmän kuin yksi tai kaksi (kierroksesta riippuen), merkitään maastokierroksilla vain kolme alinta osumaa ja 3D-kierroksilla yksi (tai kaksi kierroksesta riippuen) alin osuma tulokorttiin.
- 27.8.5 Jos halkaisijaltaan 20 cm:n spottiin on ammuttu kaksi tai useampia nuolia, luetaan kaikki nuolet kyseiseen sarjaan kuuluviksi, mutta tulokorttiin kirjataan vain alin osuma-arvo.
- 27.8.6 Mikäli nuoli ei osu pistevyöhykkeeseen tai osuu muuhun kuin kilpailijan omaan tauluun, luetaan nuoli kyseiseen sarjaan kuuluvaksi, mutta merkitään tulokorttiin ohiammutuksi.

27.9 Varoitukset

Kilpailijat, joita on toistuvasti varoitettu ja jotka jatkavat seuraavien WA:n sääntöjen rikkomista eivätkä noudata tuomariston määräyksiä ja ohjeita (joista voi valittaa), kohdellaan artiklan 27.6 mukaisesti.

- 27.9.1 Kilpailijat ovat vastuussa omista tulokorteistaan. Kadonneen, vahingoittuneen tai varastetun kortin tilalle ei yleisessä tapauksessa anneta uutta korttia.
- 27.9.2 Tupakointi ei ole sallittua kilpailuradalla eikä harjoittelu- ja lämmittelyalueilla.
- 27.9.3 Kilpailija ei saa koskea toisen kilpailijan välineisiin ilman asianomaisen lupaa.
- 27.9.4 Ammuntavuoroaan odottavien seuraavan ryhmän kilpailijoiden tulee pysytellä odotusalueella, kunnes rastilla oleva ryhmä on siirtynyt eteenpäin ja ammuntapaikka on vapaa. Eri ryhmät eivät saa keskustella etäisyyksistä keskenään.
- 27.9.5 Kukaan kilpailijoista ei saa mennä taululle ennen kuin ryhmän kaikki kilpailijat ovat lopettaneet ampumisen, ellei tuomari ole antanut lupaa.
- 27.9.6 Kilpailija ei saa joutua jännittäessään käyttämään sellaista tekniikkaa, joka tuomareiden mielestä vahinkolaukauksen sattuessa lennättäisi nuolen suoja-alueen tai suojarakenteiden (turva-alue, verkko, aita, jne.) yli.

28 HARJOITTELU

- 28.1 WA:n maasto- ja 3D-mestaruuskilpailuissa harjoittelu ei ole sallittua kilpailuradalla.
- 28.1.1 Harjoittelualue sijoitetaan lähelle tai muualle kolme päivää ennen ensimmäistä kilpailupäivää.
- 28.1.2 Kilpailupäivinä lämmittelytaulut (yksi kymmentä kilpailijaa kohti) asetetaan lähelle kilpailijoiden kokoontumisaluetta. Harjoittelualue ja lämmittelyalue voivat olla samat.
- 28.1.3 Harjoittelukentällä taustojen/3D-maalien lukumäärä on 1/8 ilmoittautuneiden kilpailijoiden määrästä sijoiteltuna kaikille eri kilpailumatkoille. Harjoittelu on sallittua jokaisena kilpailupäivänä ennen kilpailua, kilpailun aikana ja kilpailun jälkeen järjestäjien ilmoittamina ajankohtina.

29 KYSYMYKSET JA KIISTAT

- 29.1 Mikäli maastoammunnassa syntyy erimielisyyttä nuolen osuma-arvosta ennen kuin nuolet on poistettu taulusta, toimitaan seuraavasti:
- Karsintakierroksilla ryhmän kilpailijat päättävät keskenään enemmistöpäätöksellä nuolen osuma- arvon. Mikäli mielipiteet jakautuvat tasan (50/50), annetaan ko. nuolelle suurempi osuma-arvo. Ryhmän päätös on lopullinen.
 - Mikäli pudotus- ja finaalikierroksilla kilpailijat eivät pääse yksimielisyyteen nuolen osuma- arvosta, kutsutaan paikalle tuomari.
- 29.1.1 Tuomarin päätös on lopullinen.
- 29.1.2 Virhe tulokortissa voidaan korjata ennen kuin nuolet vedetään taulusta edellyttäen, että ryhmän kaikki kilpailijat hyväksyvät korjauksen. Ryhmän kaikkien kilpailijoiden tulee vahvistaa korjaus nimikirjaimillaan. Muissa tulokortteja koskevilla kiistoilla tulee kääntyä tuomarin puoleen.
- 29.1.3 Mikäli havaitaan että:
- Taulun koko on muuttunut kilpailun aikana maastokierroksilla;
 - Ammuntapaikan paalu on siirtynyt sen jälkeen, kun osa saman sarjan kilpailijoista on jo ehtinyt ampua rastin;
 - Mikäli ammuntapaikka on tullut joillekin kilpailijoille ammuntakelvottomaksi esimerkiksi roikkuvien oksien vuoksi jne.;
- Mikäli valitus on tehty, tulee ko. rastin tulokset hylätä kaikkien niiden ampujien osalta, jotka ampuvat siinä sarjassa, jonka suoritukseen em. olosuhteiden

muutokset ovat vaikuttaneet. Mikäli yksi tai useampi rasti joudutaan hylkäämään, pidetään jäljelle jääviä rasteja täytenä kierroksena.

29.1.4 Mikäli radan välineistö on viallista tai taulu on kulunut tai muuten vahingoittunut, tulee kilpailijan tai joukkueenjohtajan valittaa tuomarille viallisen välineistön vaihtamiseksi tai korjaamiseksi.

29.2 Ammunnan johtamista ja kilpailijoiden käyttäytymistä koskevat valitukset on esitettävä tuomareille ennen kilpailun seuraavaa vaihetta.

29.2.1 Huomautukset päivittäin julkaistavista tuloksista tulee viivytyksettä jättää tuomareille ja joka tapauksessa niin aikaisin, että korjaukset voidaan tehdä ennen palkintojen jakoa.

30 VALITUKSET

- 30.1 Mikäli kilpailija ei tyydy tuomareiden päätöksiin, hän voi saattaa asian kilpailun juryn ratkaistavaksi, paitsi artiklassa 29.1.1 mainituissa tapauksissa. Palkinnot, joihin tehty valitus saattaa vaikuttaa tulee jakaa vasta, kun juryn päätös on saatu.

31 KILPAILUASUT

31.1 Kilpailijat

Kilpailijoilla on oltava koko tapahtuman ajan päällään nimellä ja maatunnuksella merkitty paita päällään.

Kilpailijoiden ja toimitsijoiden on käytettävä urheilukenkiä tai maastokenkiä. Kengät voivat olla eri tyyliä, mutta niiden on peitettävä koko jalkaterä.

Karsintakierroksella kilpailijat voivat käyttää itse valitsemiaan housuja, jotka voivat olla denimiä (farkut), alkukilpailu ja pudotusvaiheissa.

Joukkuekierroksilla ja mitaliotteluissa kilpailijoilla on oltava joukkueen univormu, jossa ei saa olla denimiä. Maastokuviointi ei ole sallittua vaatteissa eikä välineissä. Ylisuuret tai pussimaiset housut eivät ole sallittuja.

31.2 Toimitsijat

Toimitsijoiden on käytettävä joukkueen värien mukaisia paitoja tai takkeja, joihin on merkitty maan tunnus. Toimitsijoiden asun on oltava sellainen, että toimitsijat tunnistetaan helposti joukkueen jäseneksi.

KIRJA 5: MUUT JOUSIAMMUNTAKIERROKSET

32.1. – 32.5, 32.7 KS. WA

32.6. ULKOAMMUNTAKIERROKSET

- 32.6.1 1440-kierros koostuu 36 nuolesta, jotka ammutaan kultakin seuraavista matkoista alla olevassa järjestyksessä.
- 60, 50, 40, 30 m, Alle-18 naiset ja 50+ naiset;
 - 70, 60, 50, 30 m, Alle-18 miehet, Alle-21 naiset, naiset ja 50+ miehet;
 - 90, 70, 50, 30 m, Alle-21 miehet ja miehet.
- Matkat voidaan ampua myös käänteisessä järjestyksessä (lyheltä pitkälle). 122 cm taulua käytetään 90, 70, 60m matkoilta (lisäksi 50m alle-18 ja 50+ naiset) ja 80 cm taulua käytetään 50 (muut kuin alle-18 ja 50+ naiset), 40 ja 30 m matkoilla. 80 cm spottijärjestelyä voidaan käyttää 30, 40 ja 50 m matkoilla.
- 32.6.2 Kaksois-1440-kierros koostuu kahdesta 1440-kierroksesta, jotka ammutaan peräkkäin.
- 32.6.3 900-kierros koostuu 30 nuolesta, jotka ammutaan 60, 50 ja 40 m matkoilta kultakin, 122 cm tauluun.
- 32.6.4 Kaksois-70m-kierros (tähtäinjouset) koostuu kahdesta 70m-kierroksesta jotka ammutaan peräkkäin.
- 32.6.5 Kaksois-50m-kierros (taljajouset) koostuu kahdesta 50m-kierroksesta jotka ammutaan peräkkäin.
- 32.6.6 Kaksois-60m-kierros (alle-18 ja 50+) koostuu kahdesta 60m-kierroksesta jotka ammutaan peräkkäin.
- 32.6.7 Vaiston kaksois-50m-kierros, koostuu kahdesta vaiston 50m kierroksesta jotka ammutaan peräkkäin, yhtenä tai kahtena päivänä.
- 32.7 Ks. WA

32.8 SISÄKIERROKSET

- 32.8.1 25m-kierros koostuu 60 nuolesta, jotka ammutaan 60 cm tauluun tai 60cm kolmispottitauluihin
- 32.8.2 Yhdistetty kierros koostuu 18m- ja 25m-kierroksista, jotka ammutaan peräkkäin yhtenä tai kahtena päivänä. Kierrokset voidaan ampua 18 tai 25m kierros ensin.

32.9 MAASTOKIERROKSET

- 32.9.1 Nuolenpääkierros koostuu 24 tai 48 rastista, joka on kaksi kokonaista maastokierrosta. Matkat on listattu pykälässä 8.1.1.9 ja 8.1.1.10. Kierrokset voi ampua annetuilla tai arvioitavilla matkoilla tai millä vain näiden yhdistelmällä.