

# SML ELEKTRONISEN HIRVEN OHJE KILPAILIJOILLE

Kilpailijan on oltava paikalla 15 min ennen erän alkua, ase tarkastettuna ja valmiusmerkki ampujan takissa / uloimmassa vaatekappaleessaan kiinnitettynä (valmiusmerkki on ampujan vastuulla ja häntä ei päästetä ampumaan ilman sitä).

Sarja /erän ensimmäisille ampujille annetaan alkukilpailussa 6 ja loppukilpailussa 10 kylmää juoksua ennen kilpasarjan alkua.

Alkukilpailussa ammutaan 4 laukausta seisovaan hirveen ja 6 laukausta juoksevaan hirveen.

## Seisovan Hirven komennot:

- **Kilpasarja , valmistautukaa**
- **Lataa**
- **Ovatko ampujat valmiit**
- **Ampukaa**

Ampuma aika 60 sek.

- **Ammunta seis.**

Osumat näkyvät ampujalle näytöllä.

Näyttöä ei saa peittää ammunnan ajaksi.

## Juoksevan Hirven komennot :

- **Kilpasarja, ensimmäinen juoksu pyynnöstä , rata valmis.**

Ampuja lataa aseensa ja ottaa valmiusasennon ja ilmoittaa olevansa valmis.

Osumat tulevat näytölle ja rata on valmis seuraavaan juoksuun, kun osuma näkyy näytöllä.

- Viimeisen juoksun jälkeen komento **Sarja valmis, lukot auki .**

Kilpasarjan jälkeen ampuja vertaa kirjoittimen tulosten osumat ja tuloksen loppusumman näytössä näkyviin tietoihin ja sekä hyväksyy ne allekirjoituksellaan.

Loppukilpailussa komennot ja ammunnan kulku on samalainen kuin alkukilpailun juoksevan hirven kohdalla.

Mikäli näyttöön ei tule osumaa ammutun laukauksen jälkeen eikä voida todeta laukauksen menneen penkkaan (ohi) ampuja voi tehdä välittömästi vastalauseen osumasta ja laukaus merkitään muistiin ja ammutaan ylimääräinen laukaus sarjan jälkeen siihen suuntaan mihin juoksu oli. Laukaus tarkistetaan jälkeen päin tietokoneelta ja annetaan päätös osumasta. Jos vastalauseetta ei tehdä ennen seuraavaa laukausta, niin tulokseen lisätään heti nolla .

Seisovassa hirvessä osumat katsotaan sarjan jälkeen.

Seisovassa hirvessä yliajalla ammuttu/ammutut laukaukset on helppo todeta näytöltä ja vähentää kyseiset laukaukset pois tuloksesta.

Jos ampuja ampuu seisovassa hirvessä väärään tauluun, eikä varmuudella pystytä toteamaan mitkä ovat ko taulun ampujan ampumat osumat, lasketaan parhaat osumat ampujan hyväksi.

Jos ampuja ampuu juoksevassa hirvessä väärään tauluun ja ei pystytä varmuudella toteamaan kumpiko laukaus on kumman ampuma, niin parempi osuma otetaan huomioon.

Juoksevassa hirvessä sallitaan yksi laukeamaton patruuna / sarja. Jos patruuna todetaan laukeamattomaksi, juoksu uusitaan välittömästi samalta puolelta.

Loppukilpailua varten ei tarvitse erikseen tarkistuttaa asetta. Mitalikolmikron aseet tarkistetaan tulosten selvittyä (loppukilpailu + mahdollinen uusinta-ammunta).

## **HIRVEN HARJOITUSKILPAILUT**

Hirvessä ammutaan harjoituskilpailut keskiviikkona 12-20, torstaina ja perjantaina SM kilpailujen jälkeen klo 20.00 saakka.

Harjoituskilpailussa on kaksi sarjaa. sarja 1 (M,M50 ja S20)  
sarja 2 ( muut sarjat )

Harjoituskilpailu maksu 6 €

Harjoituskilpailussa palkitaan kolme parasta sarjassaan.

Mahdolliset ratkonnat ammutaan perjantaina klo 20

Harjoituskilpailussa ei ole erillistä loppukilpailua.