

# Tuomarin muistio

## Tuomarin tehtävät

- Auttaa kilpailijaa ymmärtämään tehtävän kulun ja tasapuolisesti avustaa kilpailijoita hyvään suoritukseen.
- Kertoa ja valvoa turvallisuuteen liittyvät seikat.
- Olla rehellinen ja tasapuolinen, oli sitten ampuja tuloslistan ala tai yläpäässä.
- Reserviläiskilpailuissa ei olla kertausharjoituksissa –älä käyttäydy kuin sotilasesimies. Ystävällinen käyttäytyminen ja painostamatta jättäminen auttaa ampujaa keskittymään jolloin toimintavirheen mahdollisuus on pienempi.

## Tehtävän kulku

- Tervehdi ryhmää kertomalla nimesi ja rastin numero ja nimi.
- Varmistaudu aikataulusta että kyseessä on oikea ryhmä, kirjuri kerää tuloskaavakkeet.
- Kuvaile selkeästi tehtävä sääntöjen mukaisen listan mukaan unohtamatta mahdollisia vaaroja (monttuja tms).
- Lue kuvaus kaikille samalla tavalla, älä improvisoi tai maalaile.
- Anna hetki aikaa ryhmän tutustua rastiin (2-5 min)
- Lopeta tutustuminen komennolla "AMMUTAAN"
- Tarkista että taulut ja laitteet ovat paikattu/kunnossa ja että radalla ei ole ketään.
- Kutsu ampuja ampumapaikalle komennolla "SEURAAVA AMPUJA"
- Kysy "ONKO KYSYTTÄVÄÄ". Jos ei ole niin komennat "LIPAS KIINITÄ", kilpailija voi tästä käskystä ottaa aseensa myös kassista
- "LATAA JA VARMISTA", lataaminen tehdään aina sektorin suuntaan vaikka lähtöasento olisi vaikka selin ampumasuuntaan
- "LÄHTÖASENTOON" Ampuja ottaa lähtöasennon ja kun liike lakkaa, kysyt: "ONKO AMPUJA VALMIS", (jos ei ole ampuja vastaa "EI VALMIS"), jatkat "HUOMIO" ja laukaiset ajastimen 2-5 sekunnin sisään. Muista, että aina jos testaat ajastimen, varoitat sanomalla kuuluvasti "TESTI" ennen piipin soittamista.
- Seuraa ampujaa niin, ettet missään vaiheessa häiritse ampujan liikkeitä. Varmistaudu tarvittaessa kysymällä esim: "Kumminpäin käännyt?" Ole ketterä, ennako!
- Tarkkaile vain ampujaa – sormen paikkaa, varmistimen käyttöä ja aseensa suuntaa - ei mahdollisia osumia. Jos kilpailija tekee toimintavirheitä, laske nämä nostamalla sormia ylös.
- Jos sattuu turvallisuusriike, esim. ase laukeaa häiriönpoiston yhteydessä tms, huudat "SEIS" ja keskeytät suorituksen. Jos katsot että on turvallisempaa antaa ampujan ampua tehtävä loppuun, annat hänen ampua, jonka jälkeen hylkääät ampujan, jos olet asiasta täysin varma. TURVALLISUUSRIIKKEISTÄ EI ANNETA VAROITUKSIA; ammunta on joko turvallista tai sitten ei. Toivon mukaan kisassa ei tarvitse hylätä ketään.
- Jos rakenteissa tai tauluissa ilmentyy ammunnan aikana vika, niin ammutat hetken päästä uudestaan. (Ampuja voi siirtyä ryhmän viimeiseksi.)
- Kun ampuja on valmis hän pysähtyy ja nostaa sormen liipaisimelta, odotat hetken (n. 5 s) jonka jälkeen kysyt "OLETKO LOPETTANUT", jos ampuja jatkaa, paikkaa jonkun taulun voi hän vielä näin tehdä. "LIPAS IRTI", "LIIKKUVAT TAAKSE" Ampuja tyhjentää aseensa ja näyttää tyhjän aseensa sinulle, jos ase on tyhjä komennat, (ennen tätä on hyvä tarkistaa ajastimesta aika ja laukausmäärä, ettei esim. luistin liike tule mukaan aikaan. Ajastin on syytä pitää esim. selän takana ammunnan päättymisen jälkeen.) "TYHJÄ LAUKAUS TAULUILLE", "VARMISTA ASE", "ASE KOTELOON/KANTOASENTOON"
- (TAI KASSIIN) ilmoitat ajan kirjurille "AIKA: 10:52" esim. ja näytät kellolaitteen kilpailijalle.
- Vapautat radan komennolla "TAULUILLE"

## **TULKKAUS**

- Aloita ilmoittamalla kirjurille selkeästi "TULKATAAN" tarkista ensin rakenteet (LÄPÄISEMÄTÖN) ja EA:t, sen jälkeen liikut ampujan kanssa tulkkaamassa tauluja niin, että ette kumpikaan koske tauluihin. Jos ampuja tai joku muu menee metriä ei tulkattua taulua lähemmäs, hylätään tämä taulu.
- Mikäli osuma on lähellä reunaa, käytä aina automaattisesti tulkkiasi hyväksi, (älä päästä tilannetta eipäs - joopas tilanteeseen) muista että pahvissa oleva reikä saattaa olla monta milliiä pienempi kuin kaliiberi.
- *Oikeaoppinen tulkki on läpinäkyvä muovilevy johon on painettu on eri kaliperien ulkohalkaisijoiden kokoiset mustat renkaat ja suora apuviiva. Toisessa tulkkilevyssä oleva suora viiva kohdistetaan taulussa olevan pistealueen rajan päälle ja toisessa tulkkilevyssä oleva kaliberin halkaisijan mukainen rengas kohdistetaan osuman päälle, jos tulkkiviivat koskettavat toisiaan niin annetaan korkeampi pistemäärä.*
- Rajatapauksissa tulkkaa AINA AMPUJIEN ETUJEN MUKAISESTI. Mutta jos ampujalla on eri näkemys kuin sinulla kysyt vain "laitetaanko tulkattavaksi?" jos vastaus on joo, niin joko kutsut RATAMESTARIN paikalle.. tai taulu irti, tauluun merkintä: Kaliberi, kellonaika, kilpailija. Tuloskaavaketta ei kuitata ennen kuin molemmat ovat kaikki osumat ja ajan hyväksyneet.
- Kun taulujen tulkkaukset on valmis, laskee kirjuri osumat yhteen ja kuittauttaa ampujalla kaavakkeen. TÄMÄN JÄLKEEN SANOT "SAA PAIKATA" ja paikkaajat säntää paikkaamaan tauluja.
- *Joissain tapauksissa on aikataulun takia paikattava heti kunkin taulun tulkin jälkeen. Muistuta paikkaajia, että he kysyvät kilpailijalta ennen paikkausta VOIDAANKO PAIKATA HETI?. Tällöin täytyy myös kiinnittää huomiota siihen, että taulujen numero huudetaan tulkin yhteydessä Taulu 2: KAKSI A, Taulu 3: AARNE - CELSIUS, - sekaannusten välttämiseksi.*
- Hylsyjä voi kerätä kun tauluja paikataan, mutta kun rata on ampumavalmis komennat taas "AMMUTAAN", ja ajat tiehensä kaikki radalla pyörivät ihmiset jonka jälkeen: "SEURAAVA AMPUJA"
- ..ja homma jatkuu
- Vaihda taulut tarvittaessa (tulkkauksiin teippien peitossa)
- Jos on vaikeita sääntöjäsentilanteita kutsu RATAMESTARI paikalle, älä improvisoi

**MUISTA ! Ole iloinen, reilu, rehellinen ja tasapuolinen.**