**SML ELETRONISEN ILMAHIRVEN OHJE KILPAILIJOILLE**

Kilpailussa käytetään Vs10-Servicen ratalaitteita, joissa on Megalink elektroniset taululaitteet.

Kilpailu ammutaan SML:n 2017 sääntöjen ja tämän ohjeen mukaisesti.

Loppukilpailussa ei ole koelaukauksia. Uusinta-ammunnassa (juoksupareilla, kunnes ero syntyy) ei ole kylmiä juoksuja eikä koelaukauksia.

**Valmistautuminen**

Seuraavan kilpailija kutsutaan suorituspaikalle ennen edellisen kilpailijan kilpasarjan alkua.

Kilpasarjan aikana ei ns. kylmänottopaikalle saa tulla eikä siitä poistua. Koetähtäykset ja kylmälaukaukset ovat sallittuja. Myös sarjan / erän ensimmäiselle ampujalle annetaan 10 kpl näyttöjuoksuja.

**Koelaukausten komennot:**

* ”**2 koelaukausta, kumpikin pyynnöstä - rata valmis!**”
* kummankin koelaukauksen jälkeen on ampujalla 10 sekunnin aika tähtäimien säätämiseen

**Kilpasarjan komennot:**

* ”**Kilpasarja, ensimmäinen juoksu pyynnöstä - rata valmis!**”
* kilpailija valmistautuu ampumasuoritukseen, lataa aseen yhdellä luodilla, ottaa valmiusasennon ja osoittaa olevansa valmiina sanomalla kuuluvasti
* **”Hirvi” tai ”Valmis”**
* tämän kuultuaan ammuttaja lähettää ensimmäisen juoksun oikealta vasemmalle
* seuraavilla juoksuilla hirvi lähetetään liikkeelle ampujan osoitettua valmiutensa valmiusasennollaan.

**Sarjan päättyminen:**

* ”**Sarja valmis, lukko auki!**”

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

Jokaisen laukauksen jälkeen ampujan näytölle tulee havainnekuva osumasta sekä osuman tulkattu numeroarvo. Näyttöä ei saa peittää ammunnan aikana. Osuman tulkkauksen jälkeen automatiikka siirtää mustaa taustanauhaa 25 mm alaspäin. Tällöin yläosuman reikä voi jäädä näkyviin aukon keskelle tai sen alareunaan. Ammuntaa jatketaan kuitenkin normaalisti, sillä taustanauhassa oleva osuma ei vaikuta seuraavan laukauksen tulkkaukseen.

Jos laitteeseen tulee häiriö ”error” tai vastaava, ammuttaja keskeyttää ammunnan ja selvittää virheen aiheuttajan (taustanauha loppu, taustanauha rypistynyt tai taustanauhan siirtomekanismin väliin lentänyt lyijyn paloja huonosta osumasta). Mikäli vian poistamiseen menee enemmän kuin 5 minuuttia, ampuja saa sääntöjen mukaisen kylmän juoksuparin ennen ammunnan jatkamista.

Mikäli ampuja ei syystä tai toisesta hyväksy osuman arvoa, on siitä ilmoitettava vastalause ammuttajalle välittömästi ennen seuraavaa laukausta. Vastalauseen voi tehdä osuman arvon ollessa 6 tai huonompi. Ammuttaja kutsuu lajijohtajan tai hänen varahenkilön paikalle. Kiistanalainen laukaus merkitään muistiin ja ampujan näytöstä otetaan valokuva. Sarjan loppuun ammutetaan ylimääräinen laukaus samaan suuntaan kuin kiistanalainen laukaus oli. Jos lajijohtaja ei pysty ratkaisemaan asiaa hyväksyttävällä tavalla, tähtäinkortti, taustanauha, tuloskortti (ilman ampujan allekirjoitusta) ja valokuva toimitetaan tuomarineuvostolle asian ratkaisemista varten

**Ääntä tai musiikkia tuottavien korvanappien, -kuulokkeiden tai kuulosuojainten käyttö on kielletty.**