

**Ammuntaluokat, -matkat ja -paalut:**

- Kaikki matkat ovat arvioitavia matkoja
- Punainen paalu: taljajousi ja tähtäjousi (kansallinen luokka)
- Sininen paalu: vaistojousi, "instinctive"-jousi (vain EM-karsintaa varten) ja pitkäjousi

Ammuntamatkat	Vitaalialue	>250 mm	201-250 mm	150-200 mm	<150 mm
Luokka	Paalu	Eläinryhmä 1	Eläinryhmä 2	Eläinryhmä 3	Eläinryhmä 4
Talja, Tähtäin	Punainen	30-45 m	20-36 m	10-27 m	5-18 m
Vaisto, Instinctive, Pitkäjousi	Sininen	20-30 m	15-25 m	10-20 m	3-10 m

**Maalitalut:**

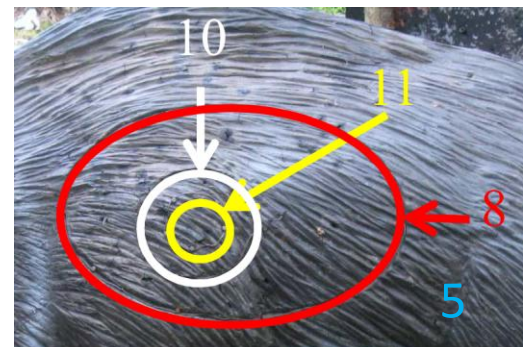
- Käytetään kolmiulotteisia eläinmaaleja, jotka luokitellaan koon mukaan ryhmiin 1-4
- Pienimpiä (ryhmän 4) eläimiä on aina kaksi rinnakkain

**Kilpailun kulku:**

	Rastien lukumäärä	Nuolia/rasti	Ammunta-aika	Ampujat luokittain
<b>Karsintakierros</b>	24 kpl	2 kpl, molempien osumat lasketaan	90 sekuntia	Kaikki
<b>Pudotuskierros</b>	8 kpl	1 kpl	60 sekuntia	Karsintakierroksen 8 parasta
<b>Semifinaalit</b>	4 kpl	1 kpl	60 sekuntia	Pudotuskierroksen 4 parasta
<b>Finaalit</b>	4 kpl	1 kpl	60 sekuntia	Semifinaalien voittajat kultaotteluun, häviäjät pronssiotteluun

**Pistelasku:**

- Osuma-alueet ja pisteet
  - 11 p: "sydänosuman keskusta"
  - 10 p: "sydänosuma"
  - 8 p: "vitaaliosuma"
  - 5 p: "runko-osuma", muu kehon värjätty alue
  - 0 p: sarvet, sorkat sekä ohi ammutut
- Osuma-alueiden raja (eli ura) kuuluu ylempään alueeseen
- Jos nuoli koskettaa uraa, annetaan siitä korkeampi pistemäärä

**Ampumapaikka:**

- Ennen ampumapaikkaa on kuva ammuttavasta eläimestä sekä käytetystä osuma-alueesta. Muista osuma-alueista saa vain 5 pistettä (runko-osuma).
- Ampumapaikka merkitään kahdella paalulla (n. 1 metrin etäisyydellä toisistaan), yksi kummallekin ampujalle. Paalut ovat yhtä kaukana taulusta.
- Ampuja saa ampua yhden metrin päässä paalusta sen takana tai sivulla, muttei etupuolella.

**Ammunta:**

- Rastilla ammutaan pareittain (A ja B ensin, A vasemmalta paalulta, B oikealta paalulta; sitten C ja D). Seuraavalla rastilla vuorot vaihtuvat (C ja D ensin, sitten toisessa vuorossa A ja B). Ampujat ampuvat aina samalta puolelta (eli A ja C ampuvat aina vasemmalta paalulta, B ja D ampuvat oikealta paalulta).
- Ampuma-aika on 90 sekuntia kahdelle nuolelle ja 60 sekuntia yhdelle nuolelle.
- Ammunta-aika alkaa ammuntparin ensimmäisen ampujan astuessa paalun viereen.
- Ammunta-ajan ylityksestä tuomari antaa kahdella ensimmäisellä kerralla kirjallisen varoituksen (tulokorttiin) ja tämän jälkeen seuraavilla kerroilla korkein nuoli mitätöidään.
- Kiikaria saa käyttää ennen ammuntaa ja nuolten ampumisen välillä ampuma-ajan huomioon ottaen.