

VIII Taka-Hikiän Mestaruus 2017

Aika:

Sunnuntaina 8.10.2017 alkaen kello 10.30

Paikka:

Kataja-ahon tila, Hikiän kylässä, Hausjärven kunnassa

Ohjelma:

10.30 Esittely, säätäminen, tunnelmaan virittäytyminen

11.00 Metsästyskierros alkaa

13.00 Maastokierros alkaa

17.00 Wand-ammunta alkaa

18.00 Palkintojen jako ja lopputurinat

Lisäksi valitaan äänestyksellä *Kilpailun Hienoin Jousi!*

Lounas on tarjolla noin kello 12.00–14.00

Palkinnot:

Voittaja saa upean pokaalin, Hikiän hunajan ja tittelin ”VIII Taka-Hikiän Mestari 2017”.

Lisäksi jokaisen osallistujan (poislukien voittaja) kesken arvotaan Hikiän hunaja -purkkeja, sekä muutamia jousiammunta-aiheisia tavaroita. Kilpailun Hienoin Jousi palkitaan myös hunajalla. Kaikki junnuampujat (alle 15-vuotiaat) palkitaan myös!

Ilmoittautuminen:

Ilmoittautuminen viimeistään kilpailua edeltävänä päivänä on erittäin suotavaa.

Ilmoittautuminen sähköpostilla, yksityisviestillä tai foorumilla. Osallistujamäärä korkeintaan 40 henkilöä, ilmoittaukset kirjataan ilmoittautumisjärjestyksessä. Osallistumismaksu 15 €.

Yhteystiedot:

Tuomo Reiniaho

Retulantie 59

12240 HIKIÄ

tuomo.reiniaho@aalto.fi

0505420960

Yleisiä ohjeita kilpailusta

- Vaikka kyseessä onkin VIII Taka-Hikiän Mestaruus 2017, tätä kilpailua ei saa ottaa liian vakavasti! Tarkoituksena on ammuskella rennosti kauniissa syysäässä ja nauttia kilpailukauden päättymisestä.
- Vain luonnonmateriaalijouset ja -nuolet ovat sallittuja. Lisäksi muovinokit ja modernit jäntheet ovat sallittuja. Ei varsijousia.
- Selfnokit nuolissa ja luonnonmateriaalijänne jousessa antavat kumpikin yhden prosentin edun lopputulokseen. Jos siis ammut selfnokkinuolilla ja/tai luonnonmateriaalijäntheellä, niin lopputulos kerrotaan kertoimella 1,01 tai 1,02, josta muodostuu uusi lopputulos.
- Kaikki kilpailut ammutaan yhdellä ja samalla jousella sekä samoilla nuolilla, lukuunottamatta Erikoisjousikierrosta. Varaa nuolia riittävästi, noin kymmenkunta, useimmilla rasteilla tarvitaan 3–7 nuolta ja muutamalla rastilla nuolia voi tarvittaessa ampua enemmänkin. Jos jousi hajoaa kilpailun aikana, saa tietenkin käyttää varajousta.
- Metsästyskierroksella ammutaan seitsemän erilaista rastia. Ensimmäinen rasti ammutaan kaikki yhdessä, jonka jälkeen jakaudutaan sopiviin ryhmiin. Metsästyskierroksen peurakokeen jälkeen ammutaan jompikumpi kahdesta rastista, riippuen siitä, onko ampuja läpäissyt peurakokeen vai ei. Jokaisella rastilla on ammuntaohjeet.
- Maastoammuntakilpailussa on 12 rastia. Jokaisella rastilla on ohjeet, miten ja kuinka monella nuolella rasti ammutaan, sekä pisteytys. Ammuttavien nuolten määrä on 1–7 ja matkat ovat väliltä 1–50 jaardia, suurimmalla osalla rasteista ammuttamatka on 5–20 jaardia. Maaleina sekalaisia kohteita, eläinkuvia sekä rinkelatauluja 40–122 senttisinä. Radan pitäisi olla melko nuoliystävällinen ja useimmilla rasteilla on reilun kokoinen solumuovipakka taustana. Rata kierretään 5–6 hengen ryhmissä. Radan voi kiertää omaan tahtiin ryhmässä ja lounastauon voi pitää sopivaksi katsomallaan hetkellä. Jokainen huolehtii omasta kirjanpidostaan.
- Viimeisenä ammutaan wand-ammunta samalla jousella ja samoilla nuolilla kuin maastokierros.
- Voittaja julistetaan kaikkien kolmen osakilpailun yhteistuloksen perusteella. Osakilpailun voittaja saa 100 pistettä, seuraavaksi tullut saa pisteitä seuraavasti: oma tulos jaettuna voittajan tuloksella kertaa 100. Esimerkiksi, jos maastokierroksen paras tulos on 200 pistettä ja toiseksi paras tulos 180 pistettä, niin voittaja saa 100 pistettä ja toiseksi tullut 90 pistettä ($(180/200) \cdot 100 = 90$). Toisin sanoen, toiseksi tulleen tulos on 90 % voittajan tuloksesta. Kolmen osakilpailun jälkeen pisteet lasketaan yhteen ja skaalataan jakamalla 3:lla, eli paras mahdollinen tulos kolmen osakilpailun jälkeen on 100 pistettä. Tällä menetelmällä tulokset ovat vertailukelpoisia tulevina vuosina. Jos

esimerkiksi ammuit viime vuonna kokonaistuloksen 75 ja tänä vuonna tuloksen 80, ammuit suhteellisesti paremmin kuin viime vuonna, vaikka kilpailut ja pisteytys ovat muuttuneet.

- Kilpailun Hienoin Jousi etsitään äänestyksellä. Jokaiselle kilpailija laittaa jousensa telineeseen, jossa jokaisen jousen paikka on numeroitu, ja kirjoittaa kaavakkeeseensa numeron, jonka kohdalla oma jousi on. Sen jälkeen jokainen valitsee suosikkinsa ja kirjoittaa sen numeron tuloskaavakkeeseensa. Eniten ääniä saanut jousi saa tittelin Kilpailun Hienoin Jousi. Äänet lasketaan vasta lopullisen tuloslaskennan yhteydessä.
- Palkinnot: Voittaja saa upean pokaalin, Hikiän hunajan ja tittelin ”VIII Taka-Hikiän Mestari 2017”. Lisäksi jokaisen osallistujan (poislukien voittaja) kesken arvotaan Hikiän hunaja -purkkeja, sekä muutamia jousiammunta-aiheisia tavaroita. Kilpailun Hienoin Jousi palkitaan myös hunajalla. Kaikki nuorisoumpujat (alle 15-vuotiaat) palkitaan myös!
- Jäävään itseni kilpailusta - ammun kaikki osakilpailut mutta en ole mukana lopputuloksissa.

Sekalaisia ohjeita

- Järjestän kilpailun yksityishenkilönä, joten kaikillahan on oma vakuutus, joka korvaa tarvittaessa mahdolliset vahingot, niin itselle kuin toisellekin osapuolelle aiheutetut. Erillistä tapahtumavakuutusta ei ole. Eli jokainen kilpailee omalla vastuullaan!
- Muistutan, että järjestän kilpailun omalla pihallani ja kaikki perustuu täydelliseen luottamukseen siihen, että kaikki sujuu oikein mallikkaasti!
- Lounaan hoitaa ja järjestää rakas vaimoni Laura, joten kiitokset ruokahuollosta kannattaa osoittaa hänelle!
- Alkulämmittelyä varten on varattu yksi ammutapaikka. Kilpailun alettua (kello 11.00) kyseisen ammutapaikan käyttäminen on ehdottomasti kielletty turvallisuussyistä.
- Hikiän kylällä, junaradan tuolla puolen, noin 1,5 kilometrin päässä on Hikiän Kyläkauppa, joka on sunnuntaina avoinna kello 11.00–17.00.
- Kilpailu käydään meidän omalla pihalla, kunnan lähimetsässä sekä naapurin pellolla. Jos esimerkiksi ampumalinjalla on puu, niin sen on tarkoituskin olla siinä, eikä sitä puuta saa kaataa pois tieltä. Jos näet kanoja, kukon, kalkkunoita, pupuja, koiran tai mitä tahansa eläimiä, ne eivät ole riistaa, vaan kuuluvat talouteen. Ja jos esimerkiksi pieni hätä yllättää, helpotus löytyy metsän puolelta. Käytettävissä on myös ulkokuusi käsienpesumahdollisuudella.
- Kelin mukainen varustus mukaan, eli saappaat ja lämmintä vaatetta. Samoin omia eväitä kannattaa ottaa mukaan. Ota oma kynä mukaan!
- Talo tarjoaa kuumat ja kylmät juomat, leivän, keittolounaan, grillimakkarat ja kertakäyttöastiat, ympäristötietoiset ottanevat oman retkiastiaston mukaan. Tarpeen mukaan omat virvokkeet! Lisäksi pihalle laitetaan nuotio makkaroita ja tunnelmointia varten.
- Kisapaikalla on puolilämmin verstaas, jonne voi jättää kamat. Verstaalta löytyy tilleripuu, paunamittarit, vaa'at sekä käsityökaluja, joten viime hetken virityksetkin onnistuvat. Lisäksi käytettävissä on kesäkeittiö ruokailua varten.
- Maastoammuntakilpailun reitti kiertää pihan kautta siten, että siinä voi pitää lounastauon kesken kisan, arviolta noin kello 12.00 alkaen.
- Pihalle ei mahdu kaikki autot, joten pidetään piha tyhjänä autoista. Paikoitus järjestetään seuraavasti: Aja pihaan, käännä auto ja aja tulosuuntaan jätä auto ensimmäiseen sopivaan paikkaan tien oikeaan reunaan. Penkka on kova ja oja pieni. Siitä on hyvä itse kunkin lähteä kotia kohti kilpailun jälkeen. Samalla on mukavampi pyöriä pihalla, kun se ei ole autojen tukkima, eikä tarvitse pelätä nuolen osumista autoon.

- Ajo-ohjeista: Jos tulet etelästä moottoritietä pitkin, käänny liittymästä 17 oikealle (Sahanmäki), tie numero 143. Aja eteenpäin, kunnes tulee vasemmalle liittymä ja kyltti Hikiä, tie numero 290. Sitä tietä niin pitkälle kunnes tulee Hikiän taajama vastaan, eli noin 10 kilometriä. Retulantie kääntyy oikealle alitettuaasi valtavan 400 kV:n sähkölinjan. Retulantien kohdalla menee suojatie ison tien yli. Aja Retulantietä päähän asti, punainen navetta näkyy pitkälle. Huomioi paikoitusohjeet.
- Jos taas tulet pohjoisesta, niin aja lahdentielle, tie numero 54. Sitä niin pitkälle kunnes tulee liittymä oikealle (jos tulet Riihimäen suunnasta), kyltissä lukee muistaakseni Hausjärvi tai Hikiä, tie numero 290. Aja kirkon ohi siten, että kirkko jää vasemmalle, eli jatkat tietä ikään kuin suoraan liikenneympyrästä. Aja Hikiän keskustan ohi, M-kauppa jää vasemmalle, aja radan yli. Melko pian radan jälkeen tulee suojatie, jonka kohdalla käänny vasemmalle Retulantielle. Aja Retulantietä päähän asti, punainen navetta näkyy pitkälle. Huomioi paikoitusohjeet. Jos eksyit tai et löydä perille, soittale.
- Hikiälle on myös mahdollista tulla junalla, Riihimäen ja Lahden kautta. Asemalta on noin kilometri kisapaikalle. Junia kulkee joka toinen tunti (sopiva juna lähtee Riihimäeltä kello 9.15).
- Jos näyttää siltä, että on pakkasta ja räntää sataa alle 45 asteen kulmassa, niin silti ammutaan!

Tervetuloa!

Metsästyskierros

- Kokonaisuuteen kuuluu seitsemän metsästyksellistä rastia, joilla useimmilla ammutaan erilaisiin liikkuviin maaleihin.
- Useimmilla rasteilla tarvitaan avustaja, joka liikuttaa maaleja. Avustaja voi testata maalien liikuttamista ennen ammuntaa.
- Ammuntapaikalla on valkoinen tolppa, joka osoittaa samalla ammuntapaikan. Ampujan kumman tahansa **jalan pitää koskettaa tolppaa!** Jalka ei saa olla miltään osin tolpan etupuolella.

Kestääkö pää?

- Ammutaan yhteensä kolme nuolta, yksi ampuja kerrallaan.
- Maalina on iso vanerilevy, jossa on erilaisia reikiä, jotka on pisteytetty eri tavoin. Pisteitä saa, jos nuoli osuu mihin tahansa reikään. Yhden reiän ympärillä on teräskiekkö, johon osuessa nuoli katkeaa varmasti.
- Pisteytys:
 - Osuma reikään antaa pisteet, jotka on kerrottu reiän kohdalla.
 - Osuma vaneriin tai kokonaan ohi vanerin, –1 piste.

Peurakoe

- Ammutaan nykylainsäädännön mukainen peurakoe. Ammuntamatka on 18 metriä ja maalialueena on halkaisijaltaan 23 senttimetrin ympyrä.
- Ammutaan kolme nuolta. Ammutaan korkeintaan kaksi yritystä, ei kuitenkaan peräkkäin. Jos läpäiset kokeen ensimmäisellä yrityksellä, toista yritystä ei tarvita.
- Peurakoe on läpäisty, kun kaikki kolme nuolta vähintään sivuavat osuma-alueen ulkoreunaa.
- Pisteytys: Läpäisty peurakoe, 10 pistettä.

Peurakokeen jälkeinen bonus tai treeni

- Riippuen siitä, läpäisitkö peurakokeen vai et, ammut jommankumman rastin.
- Läpäisty peurakoe: Maalina on saksanhirvikuva, johon ammutaan yksi nuoli.
- Pisteytys: Sydänosuma, 6 pistettä; muu vitaaliosuma, 3 pistettä, lihasosuma –1 piste.
- Tyritty peurakoe: Maalina on A4-paperiarkki, johon ammutaan yksi nuoli.
- Pisteytys: Osuma paperiin, 1 piste; hutit, –1 piste.

Pomppivat hattiwatit

- Maaleina on viisi hattiwattia, jotka nousevat pystyyn narusta vetämällä. Yksi ryhmän jäsenistä toimii maalien pystyynvetäjänä (avustaja).
- Ammutaan yhteensä viisi nuolta, yksi kuhunkin maaliin.
- Ampuja ilmoittaa kun on valmiina, nuoli voi olla jäniteellä valmiina. Avustaja vetää vapaavalintaisesta narusta yhden maalin pystyyn noin 2–3 sekunniksi, jonka jälkeen hän päästää irti narusta, jonka jälkeen hän vetää toisen maalin pystyyn. Tämä toistetaan, kunnes kaikki viisi maalia on vedetty pystyyn ja ammuttu.
- Pisteytys: Kolme (3) pistettä per osuma maaliin.

Ryömivät ötökät

- Maaleina on viisi ryömivää ötökkää, jotka liikkuvat yksitelle naruista vetämällä. Yksi henkilö toimii avustajana ja vetää yhtä ötökkää kerrallaan tolppien välisen alueen läpi. Vedon on oltava ”epämääräinen”, ei liian nopea mutta ei liian hidas, eikä ötökkä ei saa pysähtyä kertaakaan. Kun ötökkää on ammuttu, aloitetaan seuraavan ötökän veto.
- Ammutaan yhteensä viisi nuolta, yksi kuhunkin maaliin.
- Pisteytys: Kolme (3) pistettä per osuma maaliin.

Lentävät linnut

- Maalina on vaijeria pitkin lentävät linnut, yhteensä viisi kappaletta.
- Ammutaan yhteensä viisi nuolta, yksi kuhunkin maaliin.
- Ampujan nuoli saa olla jäniteellä mutta nuolen pitää osoittaa maata kohti, suoraan alaspäin. Jousen saa nostaa, tähdätä ja ampua vasta kun lintu on ohittanut määrätyn merkin.
- Avustaja lähettää linnut yksitellen matkaan, seuraavan linnun heti kun edellinen on päässyt vaijerin loppuun asti.
- Pisteytys: Kolme (3) pistettä per osuma maaliin.

Lentävät kiekot

- Maaleina on lentävät kiekot, yhteensä kuusi kappaletta.
- Ammutaan kuusi nuolta.
- Yksi ryhmän ampujista menee levyn taakse heittämään kiekkoja. Kiekot pitää heittää sopivasti, noin 2–3 metrin korkeuteen etuviistoon. Jos heitto oli koko ryhmän mielestä huono, eikä ampuja ampunut nuoltaan, heitetään uusi, korvaava kiekko.
- Heittäjän pitää heittää kolme isoa ja kolme pientä kiekkoa, satunnaisessa järjestyksessä.
- Pisteytys: Osuma kiekkoon kolme (3) pistettä. Riittää, että nuoli koskettaa kiekkoa, sen ei tarvitse jäädä kiinni.

Maastokierros

- Rastit voi ampua vapaassa järjestyksessä. Maastoon on merkitty reitti, jota pitkin pitää turvallisuussyistä ehdottomasti kulkea. Rastit on kuitenkin tehty niin, että ammuntauunta on aina pois päin pihasta, muista rasteista ja reitistä. Tosin, tänä vuonna moni rasti on aivan pihapiirissä, joten olkaa tarkkoina! Reitti jatkuu aina ammuntauapaikalta. Rasteja on yhteensä 12 kappaletta.
- Viivasääntönä noudatetaan WA-liiton sääntöjä, eli jos nuoli koskettaa ylemmän pistealueen viivaa, niin nuoli lasketaan ylempään pistealueeseen. Ventti-rastilla, pätee sama sääntö, vaikka pisteytys onkin käännetty. Jos nuoli koskettaa sisemmän ringin viivaa, nuoli lasketaan sisemmän ringin pistearvon mukaan. Jos nuoli nuoli kimpoaa maalista tai läpäisee maalin ja vähintään puolet ryhmästä on samaa mieltä, osuma hyväksytään. Eläinkuvissa on kolme osuma-alueita, joista sisimmästä vitaalista (sydänosuma) saa 6 pistettä, ulommasta vitaalista 5 pistettä ja muualta 3 pistettä.
- Ammuntauapaikalla on valkoinen tolppa, joka osoittaa samalla ammuntauapaikan. Ampujan kumman tahansa **jalan pitää koskettaa tolppaa!** Jalka ei saa olla miltään osin tolpan etupuolella.

Kävelyrasti

- Ammutaan viisi nuolta isoon tauluun.
- Ammutaan yksi nuoli jokaiselta matkalta, alkaen viidestä jaardista.
- Ammuttavat matkat ovat 10–20–30–40–50 jaardia.
- Junnut ampuvat kaksi nuolta kahdelta ensimmäiseltä matkalta sekä yhden nuolen 30 jaardilta.
- Pisteytys: 5–4–3–2–1, värin mukaan.

Pöllö

- Maalina on puun oksalla istuva pöllö.
- Rastilla on kolme ammuntauatolppaa.
- Ammutaan yhteensä kolme nuolta ja jokainen nuoli ammutaan eri tolpalta, aloittaen kauimmaiselta tolpalta.
- Pisteytys: Osuma pöllöön viisi (5) pistettä.

Valiokeilaus

- Tarkoituksena on pudottaa tölkit ampumalla, tyylistä riippumatta, voit siis ampua telineeseen tai suoraan tölkkiin, vain maahan asti pudonneesta (ei siis vain kaatuneesta) tölkeistä saa pisteet!
- Telineellä on kuusi tölkkiä, joista yksi on merkitty harmaalla teipillä.

- Ammutaan korkeintaan viisi nuolta.
- Kun asetat tölkit paikoilleen, laita harmaalla teipillä merkitty tölkki telineen oikeaan reunaan
- Pisteytys: Tavallinen tölkki kolme (3) pistettä, harmaalla teipillä merkitty tölkki viisi (5) pistettä.

Sorsat

- Maaleina on kolme sorsaa.
- Ammutaan yhteensä kolme nuolta.
- Ammutaan polvelta tai kyykyssä, mahdollisimman matalasta asennosta pajopuskan takaa.
- Pisteytys: Osuma sorsaani viisi (5) pistettä. Vain yhdestä osumasta per sorsa saa pisteet.

Ventti

- Ammutaan enintään seitsemän nuolta halkaisijaltaan 60 senttimetrin tauluun.
- Tavoitteena on saada ammuttua yhteensä 21 pistettä. Taulun pisteytys on käänteinen, eli uloin rinki on viisi pistettä ja sisin, keltainen rinki yksi piste. Jos nuoli rikkoo viivan (eli koskee viivaan), niin osuma tulkitaan kuuluvaksi sisempään pistealueeseen, aivan kuten ilman käännettyä pisteytystäkin.
- Ammunnan voi lopettaa milloin tahansa, eli kaikkia seitsemää nuolta ei ole pakko ampua.
- Pisteytys: Ammuttu pistemäärä. Jos ammut tasan 21 pistettä, saat 25 pistettä. Jos ammut 22 pistettä tai enemmän, saat nolla pistettä.

Metsästyspolku

- Ammutaan enintään viisi nuolta.
- Maaleina on viisi pientä eläinkuvaa.
- Kävele merkittyä reittiä pitkin aloituspisteestä lopetuspisteeseen. Reitillä on yhteensä viisi tolppaa, aloita ensimmäiseltä tolपालta ja kulje jokaisen tolpan kautta viimeiselle tolपालle. Taaksepäin ei saa enää palata.
- Voit ampua mistä kohtaa tahansa polkua, tolpat toimivat vain polun merkkeinä.
- Kun haet nuolia pois, älä katko oksia tai raivaa pusikkoa maalien etupuolelta.
- Pisteytys: Kolme (3) pistettä per maali. Vain yhdestä osumasta per maali saa pisteet. Sydän- tai vitaaliosumia ei huomioida, pelkkä osuma maaliin riittää.

Rusakko

- Ammutaan kolme nuolta.
- Kaikki nuolet ammutaan samalta tolपालta.
- Pisteytys (sydän–vitaali–lihas): 6–5–3 pistettä.

Tiputaulu

- Maalina on IFAA-liiton tiputaulu, jossa on neljä 20 senttimetrin maalia.
- Ammuntamatka on kahdeksan jaardia.
- Ammutaan neljä nuolta, jokainen nuoli omaan maaliin. Nuolet voi ampua haluamassaan järjestyksessä.
- Pisteytys: Pistealueen mukaan 5–4–3 jokaisesta maalista.

Peltopyyparvi

- Maaleina on kolme ojassa piilottelevaa peltopyytä.
- Ammutaan yhteensä kolme nuolta.
- Kuhunkin peltopyyhyn saa ampua vain yhden nuolen, Voit siis yrittää kutakin peltopyytä vain kerran.
- Pisteytys (pumppu-vitaali-ruho): 6–5–3

Susi

- Ammutaan kolme nuolta.
- Jokainen nuoli ammutaan eri tolpalta, alkaen kauimmaiselta tolpalta.
- Pisteytys (sydän–vitaali–lihas): 6–5–3 pistettä.

Fasaani puussa

- Ammutaan vain yksi nuoli.
- Fasaani on puussa suoraan yläpuolellasi, ammu siis ylöspäin mutta varo alaspäin putoavaa nuolta, jos ammut ohi.
- Pisteytys (sydän–vitaali–lihas): 6–5–3 pistettä.

Yllätys

- Ammutaan n nuolta.
- Ammutaan jollakin tavalla...
- Pisteytys xxx pistettä.

Wand-ammunta

Wand-ammunnassa ammutaan samalla jousella ja samoilla nuolilla kuin muu kilpailukin, ei siis erikoisvälineitä. Maalina on 15 senttimetriä leveä ja 200 senttimetriä korkea lauta, joka on päällystetty solumuovilla. Tarkoituksena on osua lautaan. Vain lautaan kiinnijääneet nuolet lasketaan osumiksi.

Ammuntamatka on ensimmäisellä kierroksella noin 50 metriä ja toisella kierroksella noin 100 metriä

Ammutaan kuusi nuolta kerrallaan, sekä kaksi kierrosta (yksi kierros kummaltakin matkalta), yhteensä siis 12 nuolta.

Pisteytys:

- Osuma lautaan, 5 pistettä
- Osuma laudan ympärillä olevaan rinkiin, 1 piste