

## SOVELLETUN RESERVILÄISAMMUNNAN SÄÄNNÖT ver. 6.2

1. Johdanto .....	3
1.1 Yleiset periaatteet .....	3
1.2 Kilpailut .....	3
1.3 Rastit .....	3
1.4 Ratalaitteet .....	4
1.5 Ajanotto .....	4
2. Kilpailun toimihenkilöt .....	5
2.1 Valvoja .....	5
2.2 Kilpailunjohtaja .....	5
2.3 Ratamestari .....	5
2.4 Tuloslaskentavastaava .....	5
2.5 Tuomari .....	5
2.6 Kirjuri .....	6
3. Turvamääräykset .....	6
3.1. Yleinen turvallisuus .....	6
3.2 Aseenkäsitely .....	6
Kilpailualueella yleensä .....	6
Rastin suoritusalueella .....	7
3.3 Sektorit .....	8
4. Toiminta rastilla .....	8
4.1 Yleistä .....	8
4.2 Ratakomennot ja suorituksen aikainen toiminta .....	9
AMMUTAAN .....	9
SEURAAVA AMPUJA .....	9
ONKO KYSYTTÄVÄÄ .....	9
LIPAS KIINNITÄ .....	9
LATAA JA VARMISTA .....	9
ALOITUSASENTOON .....	9
VARMISTIN POIS (lisäkomento) .....	9
ONKO AMPUJA VALMIS .....	9
HUOMIO .....	9
TULTA .....	9
OLETKO LOPETTANUT .....	10
LIPAS IRTI, LIIKKUVAT TAAKSE / PATRUUNAT POIS, LIIKKUVAT TAAKSE .....	10
TYHJÄ LAUKAUS .....	10
VARMISTA ASE .....	10
ASE KOTELOON/ASE KANTOASENTOON .....	10
TAULUILLE .....	10
SEIS .....	10
5. Ase- ja varustemääräykset .....	10
5.1 Yleistä .....	10
5.2 Kivääri .....	11
5.3 Pistooli .....	11
5.4 Tarkka-ampujakivääri .....	12
5.5 Haulikko .....	12
5.6 Varusteet .....	12
6. Käytettävät taulut ja pistelaskenta .....	12

6.1 Yleiset periaatteet .....	12
6.2 Taulut .....	13
6.3 Osumien tulkkaus.....	13
6.4 Taulupisteet.....	14
6.5 Rastien jaottelu .....	14
6.6 Pistelaskutavat .....	14
6.7 Pistelaskun rangaistukset .....	14
6.8 Rastipisteet .....	15
7 Tuloslomake .....	15
8. Uusinnat ja protestointi .....	16
8.1 Uusinnat.....	16
8.2 Valitusmenettely.....	16

# 1. Johdanto

## 1.1 Yleiset periaatteet

- Sovellettu reserviläisammunta (SRA) on vapaaehtoisten maanpuolustusjärjestöjen jäsenille tarkoitettua toiminnallista ja turvallista aseenkäsittely- ja ampumataitoa sekä aseiden käyttöä kehittävää ja mittaavaa urheiluammuntaa.
- Ammuntaan voi osallistua Reserviläisurheiluliitto ry:n (RESUL) jäsenliiton tai RESUL:n hyväksymän yhteistyötahon jäsen, joka on suorittanut RESUL:n SRA toimikunnan hyväksymän SRA ampujan kurssin ja siihen liittyvän aseenkäsittelykokeen hyväksyttävästi. Alle 18-vuotiaalla tulee lisäksi olla huoltajan allekirjoittama kirjallinen osallistumislupa.
- Ampujalla tulee olla voimassaoleva ampumaharrastusvakuutus.
- Näitä sääntöjä noudatetaan lajin kaikissa RESUL:n valtakunnallisissa, piiritason, jäsenliittojen ja jäsenjärjestöjen kilpailuissa sekä harjoituksissa.
- Lajin kilpailuissa käytetään lisäksi erillistä SRA toimikunnan ylläpitämää kilpailunjärjestämisohjetta.
- Sääntöyksityiskohtien tulkintaa varten SRA toimikunta ylläpitää teknistä sääntöliitettä.

## 1.2 Kilpailut

1.2.1 Kilpailu koostuu rasteista, joilla kullakin voidaan käyttää useampaa kuin yhtä asetta ja asetyyppiä

1.2.2 Kilpailuja voidaan järjestää joko pelkästään yhdelle asetyypille tai pitää useamman asetyypin yhdistelmäkisoja.

1.2.3 Kilpailukutsussa on ilmoitettava käytettävät asetyypit, rastien lukumäärä, minimilaukausmäärä ja maksimiampumaetäisyydet.

1.2.4 Kilpailuissa on kaksi eri luokkaa, avoin ja vakio, jotka määräytyvät ampujan kiväärin mukaan.

1.2.5 Kilpailuissa palkitaan avoin- ja vakio- luokkien lisäksi 50-v sarja, jossa kilpaillakseen tulee henkilön täyttää tai olla täyttänyt 50 vuotta kyseisenä vuonna. Kilpailunjärjestäjä voi jakaa myös muita palkintoja kuten joukkue ja junior (alle 20v).

1.2.6 Ennen kilpailun alkua pidetään alkupuhuttelu, jossa ovat läsnä kilpailijat ja toimihenkilöt. Alkupuhuttelussa käydään läpi kilpailuun liittyviä yleisiä asioita ja tarkennetaan kilpailunjärjestämisohjeessa mainitut asiat ottaen huomioon paikalliset olosuhteet.

1.2.7 Kilpailu päättyy, kun kaikki kilpailijat ovat ampuneet suorituksensa, mahdolliset protestit on käsitelty ja lopullisten rastitulosten tarkistus aika on päättynyt.

1.2.8 Kilpailualue on ampumarata tai ampuma-alue, jossa SRA- kilpailu käydään. Jollei järjestäjä ole muuta määrännyt niin kilpailualueeseen kuuluvat ilmoittautumis- ja asetarkastustilat, rastit, rastien odotusalueet, aseenkäsittelyalueet, sekä turvalliset siirtymistiet em. paikkojen välillä.

## 1.3 Rastit

1.3.1 Yksi rasti sisältää yhden rastikuvauksen mukaisen pisteytettävän suorituksen. Kilpailuihin tulee aina suunnitella kilpailukohtaiset rastit ja vakiorasteja lukuun ottamatta samojen rastien toistamista on vältettävä.

1.3.2 Kilpailun voittaja ratkaistaan laskemalla yhteen eri rastien tulokset kohdan 6 mukaisesti.

1.3.3 Rasti sisältää aina ampumasuorituksen. Siihen voidaan liittää yksinkertaisia oheistehtäviä kuten kranaatinheittoa. Rastin suorittamiseen voi kuulua myös asennonvaihtoa, liikettä yms. Tehtävät, asennonvaihto ja liike eivät saa kuitenkaan olla hallitseva osa tuloksen muodostumisessa. Tuloksen tulee muodostua pääasiallisesti aseenkäsittelytaidosta ja tilanteenhallintakyvystä kuvattavassa tilanteessa.

1.3.4 Rastien suunnittelussa tulee ammunnan nopeutta ja tarkkuutta painottaa tasapuolisesti eli ammuttavan laukausmäärän tulee olla tarpeeksi suuri käytettävään aikaan nähden.

1.3.5 Rastien tulee olla monipuolisia, todenmukaisia ja käytettäville asetyypeille sopivia sekä sisältää tilanteenmukaista toimintaa. Rastisuunnittelun perusteista on lisätietoa kilpailunjärjestämisohjeessa.

1.3.6 Ammunta on vapaatyylinen. Vakiorasteja lukuun ottamatta ei saa määrätä ampumapaikkaa tai asentoa. Kuitenkin rastin toteutuksella voidaan luoda olosuhteet, jotka ohjaavat ampujan tiettyyn ampumapaikkaan tai asentoon. Nämä olosuhteet voivat sisältää esteitä ja muita fyysisiä rajoitteita. Ampujan pitää saada ratkaista esitetty tehtävä vapaavalintaisella tavalla ja tauluja pitää saada ampua periaatteella ”aina kun ne ovat näkyvissä”.

1.3.7 Pakollinen lippaanvaihto voidaan määrätä suoritettavaksi rastilla ensimmäisen ja viimeisen laukauksen välisenä aikana. Ampujan on voitava valita missä kohtaa suoritusta lipas vaihdetaan, paitsi vakiorasteilla, joilla vaihtotilanne voidaan ennalta määrätä.

1.3.8 Ampujalla saa suoritukseen lähtiessään olla mukanaan haluamansa määrä haluamallaan tavalla lipastettuja lippaita. Suorituksen aikaista lipastamista ei saa vaatia. Haulikkotehtävässä voidaan kuitenkin rastikuvauksella asettaa tehtävän aloitukseen patruunamäärärajoitus.

1.3.9 Ampumaosuus tai osa siitä voidaan määrätä suoritettavaksi käyttäen vain vahvempaa tai heikompaa kättä.

1.3.10 Ennen rastin suorittamista ampujille annetaan suullinen rastikuvaus. Rastikuvauksen tulee olla selkeä ja sisältää kaikki tarpeellinen tieto rastin suorittamiseen kokonaan ja turvallisesti. Rastikuvauksessa tulee myös kuvata se tilanne, joka rastilla ratkaistaan. Suullisen kuvauksen lisäksi rastista voi olla nähtävillä myös kirjallinen rastikuvaus.

1.3.11 Rastin sisältöä tai ratalaitteita voidaan muuttaa kilpailun aikana vain turvallisuuden sitä vaatiessa. Jos rastia muutetaan kesken kilpailun, on kaikkien rastin jo suorittaneiden uusittava suoritus. Mikäli rastia ei pystytä aikataulullisista tai muista syistä suorittamaan uudelleen, on rasti hylättävä kilpailusta. Rastin hylkäämisestä päättää kilpailun johtaja.

## 1.4 Ratalaitteet

1.4.1 Kilpailun järjestäjä voi asettaa rastille ampujan liikkumista tai ampumista ohjaavia tai rajoittavia esteitä kuten seiniä, tunneleita, raja- ja rikelinjoja.

1.4.2 Rajalinjaa käytetään ohjaamaan ampuja liikkumaan suorituksen aikana määrätyllä alueella. Niitä ei saa asentaa siten, että ne voidaan sekoittaa käsittely- tai ampumasektoreihin.

1.4.3 Rikelinjoja käytettäessä pakotetaan ampuja ampumaan maaleja fyysisen esteen takaa. Ne voivat olla sijoitettu millaiseen kulmaan tahansa esteen takaosan jatkeeksi. Rikelinjan on oltava vähintään yhden metrin pituinen ja jos rastikuvauksessa ei muuta sanota, niiden oletetaan jatkuvan äärettömyyteen. Rikelinjoilla kuvataan suojan käyttöä ammunnan aikana. Rikelinjat tulee kiinnittää vankasti ja varmistaa että ne ovat yhtenäiset jokaiselle kilpailijalle koko kilpailun ajan.

1.4.4 Tunneli voi olla kiinteä putki tai Tiitinen-tunneli, jonka katto koostuu irtonaisista rimoista. Tiitinen-tunneli kuvaa tilannetta, jossa ampuja joutuu etenemään matalana.

1.4.5 Mikäli rakenteiden toteuttaminen ei olosuhteista kuten radasta, aikataulusta, materiaalin puutteesta tms. johtuen ole mahdollista, voidaan käyttää vain rike- ja rajalinjoja, jotka estävät taulujen ampumisen kielletyiltä alueelta. Tätä sääntökohtaa voidaan käyttää vain piiritason ja pienemmissä kilpailuissa. Lisätietoa ratarakennevaatimuksista ja suositeltavista rakenteista on kilpailunjärjestämisohjeessa.

## 1.5 Ajanotto

1.5.1 Ajanottoon käytetään yleisesti kaupan olevia tai muita luotettavia ja tasapuolisia tähän tarkoitukseen soveltuvia ajanottolaitteita, jotka antavat aloitusmerkin ja rekisteröivät jokaisen sen jälkeen ammutun laukauksen ja siihen kuluneen ajan. Jokaisen yksittäisen laukauksen - paitsi viimeisen - rekisteröintiä ei vaadita ellei se ole välttämätöntä esim. ”rajoitettu laukausmäärä” rastilla.

1.5.2 Viimeisen laukauksen jälkeen tuomarin on varmistuttava siitä, ettei aseeseen tyhjentämisen ja kuivalaukauksen aikana syntyvä lukon liike tai muu ääni enää vaikuta aikaan

1.5.3 Mikäli aseessa olevan äänenvaimentimen takia laukaukset eivät rekisteröidy, on ampujan hyväksyttävä tapa, jolla viimeisen laukauksen jälkeen saadaan ajanottolaitteeseen lopetusmerkki.

## 2. Kilpailun toimihenkilöt

### 2.1 Valvoja

2.1.1 RESUL:n mestaruuskilpailuissa on oltava liiton hallituksen hyväksymä tekninen asiantuntija/valvoja.

### 2.2 Kilpailunjohtaja

2.2.1 Kilpailunjohtajana voi toimia vain RESUL:n SRA toimikunnan määrittämän tuomarikoulutuksen läpäissyt henkilö, jolla on voimassaoleva tuomarikortti.

2.2.2 Kilpailunjohtaja on vastuussa koko kilpailusta ja sen hallinnosta, ajoituksista, ratarakenteista ja tarvittavasta ruoka-, lääkintä- yms. huollosta sekä turvallisuudesta.

2.2.3 Kilpailujohtajalla on ylin päätäntävalta mainituissa asioissa lukuun ottamatta protestipäätöksiä.

2.2.4 Kilpailunjohtaja toimii juryn puheenjohtajana ilman äänivaltaa.

2.2.5 Kilpailunjohtaja voi piiritason ja pienemmissä kilpailuissa toimia myös muissa tehtävissä kuten ratamestarina tai tuomarina.

### 2.3 Ratamestari

2.3.1 Ratamestarina voi toimia vain RESUL:n SRA- toimikunnan määrittämän tuomarikoulutuksen läpäissyt henkilö, jolla on voimassaoleva tuomarikortti. Ratamestarin nimittää kilpailunjohtaja.

2.3.2 Ratamestarin tehtävät:

- a) On vastuussa rastien turvallisuudesta ja turvallisten tehtävien suunnittelusta.
- b) Valvoo, että kaikkia ohjeita ja sääntöjä noudatetaan ja on vastuussa ratahenkilöstön koulutuksesta ja ohjauksesta.
- c) Kaikki protestiasiat kulkevat ratamestarin kautta ja kaikki turvallisuusrikkomukset on saatettava hänen tietoonsa. Ratamestarin päätöksistä turvallisuusasioissa ei voi protestoida.
- d) Ratamestari johtaa rastihenkilöstöä kilpailun aikana.
- e) On vastuussa siitä, että rasteilla noudatetaan kaikkia toiminta- ja pistelaskusääntöjä tasapuolisesti kaikkien ampujien osalta.

2.3.3 Ratamestari voi piiritason ja pienemmissä kilpailuissa toimia myös muissa tehtävissä kuten tuomarina.

### 2.4 Tuloslaskentavastaava

2.4.1 On kilpailun toimitsija, joka vastaa kaikkien tuloskaavakkeiden keräämisestä, lajittelusta, säilyttämisestä ja väli- ja lopullisten tulosten ja tilastojen laskemisesta, tarkistamisesta ja julkaisusta.

2.4.2 Varmistaa, että epätäydelliset ja epätarkat tuloskaavakkeet välittömästi tarkistutetaan ratamestarilla. Tuloslaskentavastaava toimii ratamestarin välittömässä alaisuudessa.

### 2.5 Tuomari

2.5.1 SRA-tuomarina voi toimia vain RESUL:n SRA- toimikunnan määrittämän SRA- tuomarikoulutuksen läpäissyt henkilö, jolla on voimassaoleva tuomarikortti.

## 2.5.2 Tuomarin tehtävät:

- a) Huolehtii rastikuvauksen antamisesta.
- b) Valvoo ampujan suoritusta rastilla ja varmistaa rastikuvauksen mukaisen ja turvallisen toiminnan.
- c) Antaa ratakomennot.
- d) Ottaa ajan, tulkitsee taulut ja huolehtii tulosten kirjauksesta. Tuomarilla voi olla apunaan kirjuri.
- e) Huolehtii rastin rakenteiden ja taulujen kunnosta.
- f) Huolehtii rastin suoritus-, odotus- ja käsittelyalueen yleisestä järjestyksestä.

2.5.3 Tuomarilla on käskyvalta kaikkiin em. alueilla oleviin henkilöihin.

## 2.6 Kirjuri

2.6.1 Jos rastilla on erillinen kirjuri, on kirjurin hallittava tuloslomakkeiden käyttö.

### 2.6.2 Kirjurin tehtävät:

- a) Tarvittaessa asettaa kilpailijat ampumajärjestykseen.
- b) Huolehtii rasteilla tuloslomakkeista.
- c) Kirjaa tulokset selkeästi sekä ottaa tuomarilta ja ampujalta kiitaukset tuloslomakkeeseen.
- d) Kuuluttaa seuraavana ampumavuorossa olevan ja sitä seuraavien ampujien valmistautumisen.

## 2.7 Muu organisaatio

2.7.1 SRA-kilpailun järjestämisohteessa on lisätietoa mahdollisesta muusta kilpailutapahtumiin liittyvästä organisaatiosta suuria kilpailutapahtumia (esimerkiksi mestaruuskilpailuja) varten. Ohjeessa voidaan myös tarkentaa toimihenkilöiden tehtäväkuvauksia.

# 3. Turvamääräykset

## 3.1. Yleinen turvallisuus

3.1.1 Kilpailun johtajan ja ratamestarin tulee yhdessä varmistaa, että rastit on suunniteltu ja rakennettu, sekä rastikuvaukset laadittu siten, että turvallisuus ei vaarannu eikä ampujilta vaadita sääntöjen vastaista toimintaa.

3.1.2 Kilpailussa tulee selkeästi rajata turvalliset alueet ampujille, katselijoille ja toimihenkilöille.

3.1.3 Kilpailun tuomarin päätöksellä ampuja voidaan hylätä kilpailusta, mikäli hän rikkoo turvallisuusmääräyksiä. Hylkäys voidaan määrätä vain säännöissä mainituista syistä, kun rikkomus on selkeä. Hylkäyksen antaneen tuomarin on välittömästi tiedotettava asiasta kilpailun johtajaa ja ratamestaria. Ratamestari vahvistaa hylkäyksen sääntöjen mukaisuuden.

3.1.4 Kuka tahansa henkilö, joka syyllistyy epäurheilijamaiseen käytökseen tai vaarantaa yleisen turvallisuuden, voidaan kilpailunjohtajan päätöksellä poistaa kilpailualueelta.

3.1.5 Ampujien ja toimihenkilöiden sekä tarvittaessa myös katsojien tulee aina ammunnan aikana suojautua silmä- ja kuulosuojaimilla.

3.1.6 Alkupuhuttelussa tulee tiedottaa ratakohtaiset erityismääräykset, esim. kohdasta 3.3 poikkeavat käsittelysektorit, liikkuminen kilpailualueella ja muut toimintaan vaikuttavat seikat.

## 3.2 Aseenkäsittely

Seuraavien määräysten rikkominen johtaa välittömään kilpailusta hylkäämiseen.

### Kilpailualueella yleensä

3.2.1 Rastin suoritusalueen ulkopuolella ase on joka hetki oltava ilman lipasta tai makasiini tyhjänä, lataamattomana ja virittämättömänä, sekä lisäksi varmistettuna, mikäli mahdollista. Ase tulkitaan ladatuksi, mikäli:

- aseennapaisuudessa on patruuna
- tai lukko on takana ja patruunoita sisältävä lipas on kiinni aseessa.

3.2.2 Kilpailualueella pistoolia kuljetetaan kotelossa tai suojuksessa. Kivääriä, haulikkoja tai tarkka-ampujakivääriä kannettaessa tulee piipun osoittaa ylös- tai alaspäin, ellei ase ole suojuksessa. Sormen on oltava poissa liipaisinkaaren sisältä.

3.2.2.1 Mikäli ase putoaa maahan, vain tuomari saa nostaa aseennapaisuuden ja siirtyä sen kanssa rastin suoritusalueelle (ei käsittelyalueelle), missä hän varmistaa aseennapaisuuden lataamattomuuden. Ampujaa ei hylätä, mikäli muita turvallisuussääntöjen rikkomuksia ei tapaukseen sisälly.

3.2.3 Rastin suoritusalueen ulkopuolella asetta saa käsitellä ainoastaan erikseen merkityllä ja rajatulla käsittelyalueella, jossa on oltava merkitty käsittelysektori, jonka sisäpuolelle aseennapaisuuden piipun tulee olla suunnattu asetta käsiteltäessä.

3.2.4 Käsittelyalueet tulee sijoittaa sopiviin paikkoihin rastien läheisyyteen ja merkitä selkeästi havaittavien opastein. Käsittelyalueen rajat on oltava selvästi merkitty. Ampujat voivat käyttää käsittelyalueita seuraaviin tarkoituksiin:

- Pakata laukkuun, purkaa laukusta ja koteloida lataamattomat aseennapaisuudet.
- Harjoitella vetoa ja kuivalaukauksia lataamattomalla aseennapaisuudella.
- Harjoitella lippaanvaihtoja tyhjällä lippaalla .
- Tarkastaa, puhdistaa, korjata ja huoltaa asetta, osaa tai muuta tarviketta.

Käsiteltävän aseennapaisuuden piipun on osoitettava joka hetki aseennapaisuusalueelle merkittyyn käsittelysektoriin. Latausharjoituspatruunoita, hylsyjä, patruunoita sisältäviä lippaita, ladattuja pikalatauslaitteita ja patruunoita ei saa käsitellä käsittelyalueella missään tilanteessa. Aseeseen ei saa olla kiinnitetty patruunoita.

### **Rastin suoritusalueella**

3.2.5 Asetta saa käsitellä ja aseennapaisuuden saa ladata ainoastaan tuomarin käskystä.

3.2.6 Ladattua varmistamaton asetta ei saa koteloida. Ladatun pistoolin koteloinnista rastin suorituksen aikana ei saa pakottaa tai vaatia rastikuvauksella.

3.2.7 Rastin suorituksen aikana aseennapaisuuden ollessa esillä tulee piipun aina osoittaa käsittelysektorin sisäpuolelle. Mikäli rastilla käytetään pistoolia, sen on osoitettava koteloidaessa, kotelosta vedettäessä, sekä ladattuna kotelossa ollessaan (aloitusasennosta riippumatta) käsittelysektoriin, tai enintään 2 metriä ampujasta taaksepäin.

3.2.8 Ladatun aseennapaisuuden piippu ei saa osoittaa ampujaa.

3.2.9 Asetta ladattaessa, häiriötä poistettaessa, lippaanvaihdon aikana tai patruunaa poistettaessa sormen on oltava poissa liipaisinkaaren sisältä. Mikäli aseennapaisuuden tyhjentäminen vaatii sormeaa liipaisinkaaren sisäpuolelle, on ampujan ilmoitettava tästä tuomarille etukäteen.

3.2.10 Ampujan liikkuaessa enemmän kuin yhden askeleen tai vaihtaessa ampuma-asentoa, sormi saa olla liipaisinkaaren sisällä vain mikäli samanaikaisesti ammutaan tai tähdätään näkyvissä olevia tauluja.

3.2.11 Rastin suorittamisen aikana ampuja saa menettää kosketuksen aseeseen vain rastikuvauksessa määritetyllä tavalla, tai tarvittaessa laskemalla varmistettu tai lataamaton ase hallitusti maahan. Tällöin ampuja ei saa poistua yli 1 m päähän aseesta. Mikäli ampuja menettää kosketuksen aseeseen muutoin kuin em. tapauksissa, tuomari keskeyttää suorituksen, nostaa ja tyhjentää aseennapaisuuden.

3.2.12 Rastikuvauksessa voidaan määrätä aseennapaisuuden varmistaminen liikkeen ja ampuma-asennon vaihdon aikana, mikäli turvallisuus sitä edellyttää.

3.2.13 Sarjatulen käyttö on kielletty, ellei tehtäväkuvauksessa muuta määrätä.

3.2.14 Mikäli ampuja ampuu vahingonlaukauksen, tuomari keskeyttää suorituksen välittömästi ja ampuja hylätään kilpailusta.

3.2.15 Vahingonlaukaukseksi katsotaan

- a) laukaus, joka ammutaan ennen aloitusmerkkiä tai ampumisen lopettavan ”liikkuvat taakse” -komennon jälkeen,
- b) laukaus, joka ammutaan ohi ampumasektorin,
- c) laukaus, joka osuu maahan lähempänä kuin 3 metriä ampujasta, ellei tehtävä sitä edellytä, sekä
- d) mikä tahansa laukaus, jota selvästi ei ollut tarkoitus ampua.

### 3.3 Sektorit

3.3.1 Rastilla tulee olla selvästi määritellyt käsittelysektori ja ampumasektori. Sektoreiden on oltava selkeästi merkityt, jotta tuomari ja ampuja voivat valvoa ja noudattaa rastin suorituksen aikaista turvallisuutta

3.3.2 Käsittelysektori tarkoittaa suuntaa, johon aseeseen piipun tulee aina olla suunnattuna aseeseen ollessa esillä rastin suorituksen aikana.

3.3.3 Pystysuunnassa käsittelysektori on 180 astetta, huomioiden muut rajoitukset.

3.3.4 Sivusuunnassa käsittelysektori on 180 astetta, elleivät olosuhteet edellytä kapeampaa käsittelysektoria.

3.3.5 Ampumasektori tarkoittaa suuntaa johon laukauksen voi turvallisesti ampua. Ampumasektori on pienempi kuin käsittelysektori ja aina sen sisäpuolella.

3.3.6 Ampumasektorin yläraja on tyypillisesti takavallin tai vastaavan yläreuna elleivät olosuhteet edellytä muuta. Sivurajat ovat rastikohtaisesti määrättyt ja merkityt.

## 4. Toiminta rastilla

### 4.1 Yleistä

4.1.1 Ampuja on velvollinen noudattamaan kaikkia toimihenkilöiden antamia käskyjä, edellyttäen että se voi tapahtua turvallisesti.

4.1.2 Komentokieli on suomi. Komennot on annettava kuuluvalla ja selkeällä äänellä.

4.1.3 Suullisessa rastikuvauksessa ampujille tulee kertoa:

- a) käsittely- ja odotusalueen sijainti
- b) kuvattava tilanne
- c) rastin pisteytys ja ajanottotapa
- d) ammuttavien ja ei-ammuttavien taulujen lukumäärä ja ulkonäkö
- e) minimilaukausmäärä
- f) rastin suorituksen aikaiset käsittely- ja ampumasektorit
- g) lähtöasento
- h) aseiden ja varusteiden valmiustila
- i) erityiset rajoitukset
- j) erityiset rangaistukset.

4.1.4 Tuomarin tulee aina varmistaa, että ampuja on ymmärtänyt rastikuvauksen vaatimukset. Mikäli tuomari huomaa, että ampuja ei ole oikeassa lähtöasetelmassa on tuomarin korjattava asia ennen aloitusmerkkiä. Jos ampuja ennakoii liikkumalla ennen lähtömerkkiä, on lähtö keskeytettävä heti ja uusittava.

4.1.5 Tähtäinkuvan otto ”lataa ja varmista” komennon jälkeen, ennen aseeseen lataamista on sallittu yhteen tauluun.



4.1.6 Tuomarin on liikuttava siten, että hän ei häiritse ampujan toimintaa. Tuomarin on pystyttävä valvomaan ampujaa kaikissa tilanteissa.

4.1.7 Mikäli ampuja ei ole valmiina suorituksen aloitukseen vuorollaan, voi tuomari muuttaa ampujien suoritusjärjestyksen.

4.1.8 Ampuja voi erityisten syiden vaatiessa ampua rastilla kilpailusuorituksensa lisäksi tuomarin luvalla aseiden toiminnan tarkistamiseksi, aseiden kohdistamiseksi tai häiriön poistamiseksi. Näitä laukauksia ei kuitenkaan saa ampua rastilla ammuttaviin tauluihin vaan erilliseen tauluun tai osoitettuun penkkaan.

## **4.2 Ratakomennot ja suorituksen aikainen toiminta**

4.2.1 Seuraavat komennot ovat peruskomentoja, joita käytetään aina ja tässä esitetyssä järjestyksessä. Lisäksi tarvittaessa voidaan käyttää rastikuvauksen edellyttämiä lisäkomentoja kuten "ajoneuvoon nouse" yms.

4.2.2 Mikäli lisäkomentoja käytetään, tulee lisäkomennot selvittää ampujille etukäteen. On suositeltavaa kerrata lisäkomennot vielä juuri ennen ammunnan aloitusta ja siten varmistua niiden ymmärtämisestä.

### **AMMUTAAN**

Komento annetaan rastin suoritusalueen tyhjentämiseksi. Kaikkien rastin suoritukseen osallistumattomien henkilöiden tulee poistua katsomoalueelle.

### **SEURAAVA AMPUJA**

Ampumavuorossa oleva ampuja saapuu rastin lähtöpaikalle mukanaan kaikki rastin suorittamiseen tarvittavat aseet ja varusteet ja jää odottamaan tuomarin komentoja.

### **ONKO KYSYTTÄVÄÄ**

Tuomari varmistaa että ampuja on ymmärtänyt rastikuvauksen oikein. Ampuja voi vielä tarkentaa tuomarilta rastin suorittamiseen liittyvää asiaa. Tämän jälkeen alkaa rastin suoritus.

### **LIPAS KIINNITÄ**

Kiinnitetään lipas aseeseen, eikä tehdä latausliikettä ilman eri komentoa. Esim. makasiinikiväärien kanssa toimitaan asetyypin vaatimusten mukaan.

### **LATAA JA VARMISTA**

Tehdään latausliike ja varmistetaan ase jos mahdollista tai päästetään se vireestä, mikäli aseessa on vireestäpäästölaite.

### **ALOITUSASENTOON**

Mikäli muuta ei ole määrätty, ovat aloitusasennot seuraavat:

- Pistooli: Luonnollinen seisoma-asento rintamasuunta kohti tauluja, kädet suorina sivuilla, pistooli kotelossa, kotelon lukitus asetettuna.
- Kivääri, haulikko tai tarkka-ampujakivääri: Luonnollinen seisoma-asento rintamasuunta kohti tauluja aseiden perä olkapäätä vasten, piippu alaviistoon käsittelysektoriin osoittaen.

### **VARMISTIN POIS (lisäkomento)**

Tätä komentoa käytetään, mikäli rastikuvauksen mukaisesti aloitetaan suoritus varmistamattomalla aseella. Ampuja on asettunut rastikuvauksen edellyttämään aloitusasentoon ennen käskyn antamista.

### **ONKO AMPUJA VALMIS**

Kysytään, kun edellä mainittujen komentojen aiheuttama liike on lakannut. Ampuja ilmaisee valmiutensa tuomarille sanomalla: "Valmis".

### **HUOMIO**

Suorituksen aloitusmerkki annetaan 2-5 s sisällä tästä komennosta.

### **TULTA**

Ampuja voi aloittaa ammunnan. Komento voi olla myös muu ennalta kerrottu merkki, kuten ääni- tai valomerkki. Kun ampuja on lopettanut rastin suorittamisen, tai ennalta kerrottu lopetusmerkki on tullut, hän

jää paikoilleen odottamaan tuomarin seuraavia komentoja. Ase on pidettävä koko ajan suunnattuna käsittelysektoriin ja sormi pois liipaisinkaaren sisäpuolelta.

### **OLETKO LOPETTANUT**

Kysytään, kun on oletettavissa, että ampuja on lopettanut suorituksen. Mikäli tehtävään ei kuulu lopetusmerkkiä ja ampuja ei ole vielä lopettanut suoritustaan, saa hän jatkaa ampumalla tarvitsemansa laukaukset. Ajanotto loppuu viimeiseen laukaukseen. Ampuja ilmaisee lopettaneensa suorituksen kysymykseen "oletko lopettanut" sanomalla "valmis", "kyllä", tai selkeästi kertomalla lopettaneensa ammunnan".

### **LIPAS IRTI, LIIKKUVAT TAAKSE / PATRUUNAT POIS, LIIKKUVAT TAAKSE**

Ampuja poistaa aseesta lipaan. Haulikolla, revolverilla tms. komento kuuluu "Patruunat pois", jolloin makasiini tms. tyhjennetään ja mahdollinen patruuna poistetaan pesästä. Tuomari tarkistaa patruunapesän. Komennon jälkeen sattunut laukaus on vahingonlaukaus, josta seuraa sääntöjen mukaiset toimenpiteet. Ampuja vastaa aina siitä, että ase on tyhjä.

### **TYHJÄ LAUKAUS**

Ammutaan tähdätty tyhjä laukaus kohti tauluja. Lipasvarmistimellisella aseella lasketaan luisti eteen, laitetaan aseeseen tyhjä lipas, ammutaan tyhjä laukaus kohti tauluja ja poistetaan lipas.

### **VARMISTA ASE**

Varmistetaan ase mikäli se on teknisesti mahdollista.

### **ASE KOTELOON/ASE KANTOASENTOON**

Rastin suorittaminen loppuu tämän komennon mukaisten toimenpiteiden päättämiseen.

"Ase koteloon" komennolla pistooli tai revolveri koteloidaan turvallisesti, jonka jälkeen tuomari antaa luvan poistua suoritusalueelta.

"Ase kantoasentoon" komennolla kivääri/haulikko siirretään asentoon, jossa se on turvallisesti kannettavissa piippu joko ylös- tai alaspäin osoittaen. Pitkä ase voidaan myös laittaa suojukseen, jolloin sitä voi kantaa vaakatasossa.

### **TAULUILLE**

Ampuja lähtee tuomarin ja kirjurin kanssa tarkastamaan taulut. Mahdolliset paikkaajat tulevat tehtäviinsä. Seuraavana vuorossa oleva ampuja voi tulla valmistautumaan. Muut henkilöt pysyttelevät katsomoalueella.

### **SEIS**

Ehdoton käsky lopettaa ampuminen. Ampuja pysähtyy paikoilleen ase suunnattuna käsittelysektoriin, sormi pois liipaisinkaaren sisältä ja jää odottamaan tuomarin komentoja. Käskyn voi huutaa jokainen joka huomaa välittömän vaaratilanteen joka ei ole tuomarin tai ampujan havaittavissa. Käskyn noudattamatta jättäminen aiheuttaa välittömän kilpailusta hylkäämisen.

4.2.3 Mikäli samalla rastilla käytetään useampaa asetta, tulee komennot toistaa erikseen jokaiselle aseelle ilmoittaen ensiksi asetyypin. Esim. "pistooli: lipas kiinnitä - lataa ja varmista..." jne.

4.2.4 Mikäli rastilla on useita ampujia yhtä aikaa tuomarin on todettava kaikkien aseet tyhjiksi ennen tyhjälaukauksen ampumista.

## **5. Ase- ja varustemääräykset**

### **5.1 Yleistä**

5.1.1 Ennen kilpailun alkua asetarkastuksessa määritellään ampujien aseluokat ja varmistetaan aseiden turvallisuus teknisen liitteen mukaisesti.

5.1.2 Asetta tai aseluokkaa ei saa vaihtaa kesken kilpailun ilman kilpailunjohtajan lupaa. Aseluokka voi vaihtua vain vakiosta avoimeen.

5.1.3 Aseen tai varusteiden ollessa vakioluokan sääntöjen vastaiset, kilpailee ampuja avoimessa luokassa.

5.1.4 Kilpailun toimihenkilöillä on oikeus tarkastaa ampujan aseet ja varusteet kilpailualueella milloin tahansa kilpailun aikana.

5.1.5 Mikäli ase tai varuste todetaan vaaralliseksi, on ampujan korjattava tai vaihdettava ase tai varuste ennen ammunnan jatkamista.

5.1.6 Ase todetaan vaaralliseksi jos esimerkiksi varmistin, puolivirekynsi, sulkuvarmistin tai iskuvasaravarmistin ei toimi, tai ase ampuu hallitsematonta sarjatulta.

5.1.7 Ratamestarilla on oikeus kieltää jonkin aseiden tai erikoispatruunoiden käyttö koko kilpailussa tai joillakin rasteilla ampumaratasääntöjen, ratalaitteiden rikkoutumisvaaran tai turvallisuusriskin vuoksi.

5.1.8 Kaikkien käytettävien patruunoiden voimakertoimen on oltava vähintään 2450 (luodin paino grammoina x lähtönopeus metriä/s).

5.1.9 Tarkentavat määräykset asemäärityksistä yleensä, aseluokituksesta, ampumatarvikkeista, sallituista ja kielletyistä varusteista sekä aseiden tai varusteen vaaralliseksi toteamisesta julkaistaan sääntöjen teknisessä liitteessä.

## 5.2 Kivääri

5.2.1 Keskiyntytyypatruunaa käyttävä ase, jossa on olkatuki.

5.2.2 Vakio-luokka: Sarjavalmisteen, perusvarustuksessa oleva ase, joka voi olla koottu yleisesti saatavilla olevista osista, mikäli aseiden ominaisuudet eivät poikkea aseiden perusversiosta. Tarkentavat määräykset ominaisuuksista annetaan sääntöjen teknisessä liitteessä.

Kiellettyä:

- Elektroniset ja optiset tähtäimet.
- Tukijalkojen käyttö.
- Aseiden turvallisuutta heikentävät muutokset.

Sallittua:

- Laukaisun parantaminen
- Karhennukset/ pintakäsittely
- Toimintavarmuutta ja käsittelyä parantavat pienet muutokset.
- Jälkiasennetut varmistimet
- Suujarrut
- Äänenvaimentimet
- Valaisimet

5.2.3 Avoin-luokka: Muutokset ovat vapaasti sallittuja, mikäli ne eivät tee aseesta teknisesti vaarallista. Tarkentavat määräykset muutoksista ja ominaisuuksista annetaan sääntöjen teknisessä liitteessä.

## 5.3 Pistooli

5.3.1 Kaliiberiltaan vähintään 9 mm olkatueton pistooli tai revolveri.

5.3.2 Sarjavalmisteen, perusvarustuksessa oleva ase, joka voi olla koottu yleisesti saatavilla olevista osista, mikäli aseiden ominaisuudet eivät poikkea aseiden perusversiosta. Tarkentavat määräykset ominaisuuksista annetaan sääntöjen teknisessä liitteessä.

Kiellettyä:

- Aseiden turvallisuutta heikentävät muutokset
- Suujarru/kompensaattori/hybridireiät
- Elektroniset ja optiset tähtäimet
- Lisäpainot
- Äänenvaimentimet

Sallittua:

- Laukaisun parantaminen
- Tähtäinten avartaminen tai vaihto
- Karhennukset/pintakäsittely
- Toimintavarmuutta ja käsittelyä parantavat pienet muutokset
- Valaisimet

#### **5.4 Tarkka-ampujakivääri**

5.4.1 Keskiyhtytyspatruunaa käyttävä yhden miehen kannettavissa oleva ase.

5.4.2 Kaikki tähtäimet, suujarrut, tuet, äänenvaimentimet ja muut varusteet sekä rakenteelliset muutokset aseeseen ovat vapaasti sallittuja, mikäli ne eivät tee aseesta vaarallista.

5.4.3 Hiekkapussit ja ampumatuet ovat sallittuja, ellei tehtäväkuvauksessa muuta määrätä.

#### **5.5 Haulikko**

5.5.1 Mikä tahansa haulikko.

5.5.2 Rakenteelliset muutokset aseeseen, pikalaturit ja muut varusteet ovat vapaasti sallittuja, mikäli ne eivät tee aseesta vaarallista.

#### **5.6 Varusteet**

5.6.1 Aseiden ja lippaiden kantotapaa ei ole rajoitettu, mikäli se on kenttäkelpoinen ja turvallinen.

5.6.2 Pistoolia varten tulee ampujalla olla kotelo, jossa on luotettava aseeseen putoamisen estävä lukitusmekanismi. Kotelon tulee suojata asetta kolhuilta ja ulkoiselta liialta. Sen on peitettävä vähintään aseeseen etutähtäin, hylsynpoistoaukko sekä liipaisin. Pistoolin ollessa kotelossa ja ampujan seistessä normaalisti, ei pistoolin piippu saa osoittaa yli 2 metriä kauemmaksi ampujasta. Mikäli tuomari epäilee kotelon lukituksen pitävyyttä, ampujan tulee osoittaa pitävyys ennen suoritusta irrottamalla kotelo ja kääntämällä se ylösalaisin aseeseen kanssa. Mikäli ase irtoaa, ei kyseistä koteloa saa käyttää.

5.6.3 Ampujien ja toimitsijoiden vaatetuksen ja varusteiden tulee olla maastokelpoisia ja hyvien tapojen mukaisia.

5.6.4 Tarkentavia määräyksiä varusteille sallituista tai niiltä kielletyistä ominaisuuksista voidaan antaa sääntöjen teknisessä liitteessä.

### **6. Käytettävät taulut ja pistelaskenta**

#### **6.1 Yleiset periaatteet**

6.1.1 Käytettävien taulujen tulee kuvata sellaisia kohteita, joita vastaan tuliaseita voidaan olettaa käytettävän.

6.1.2 Pahvitauluista lasketaan yleensä 2 osumaa per taulu.

6.1.3 Yhdellä rastilla ei saa käyttää useampaa kuin viittä eri taulutyyppeä, ja taulujen pisteytys tulee kertoa ampujille edeltäkäs.

6.1.4 Rastilla voidaan antaa pisteitä erikseen määrättävistä tehtävistä (esim. kranaatinheitto). Tehtävistä saatava maksimipistemäärä saa olla korkeintaan 10% rastin maksimipistemäärästä.

6.1.5 Rastien pisteytys perustuu rastin taulupisteistä ja mahdollisista erikseen määrättävistä tehtävistä saatavaan pistemäärään.

6.1.6 Tarkentavia ohjeita tauluista, osumien tulkinnasta sekä pistelaskusta annetaan sääntöjen teknisessä liitteessä ja kilpailunjärjestämisohteessa.

## 6.2 Taulut

6.2.1 Sopivia tauluja ovat liitteen 1 mukainen pahvitaulu, osumaan reagoivat taulut, puolustusvoimain käyttämät taulut tai em. taulujen osat. Muitakin tauluja voidaan käyttää, kunhan niiden muoto ja pisteytys selvitetään ampujille.

6.2.2 Taulujen tulee erottua taustastaan ja toisistaan sää- ja valaistusolosuhteiden vaihtelusta riippumatta ampumapaikalta katsoen.

6.2.3 Osumaan reagoivat taulut voivat olla esim. 20-30 cm halkaisijaltaan olevia ympyröitä tai neliöitä, jotka on valmistettu riittävän hyvälaatuisesta teräksestä, josta kimmokkeiden vaara on pieni. Levyt voivat olla muustakin materiaalista (esim. kumi).

6.2.4 Osumaan reagoivien taulujen on aina kaaduttava tai rikkouduttava hyväksyttävästä osumasta ja ne on asennettava siten, etteivät ne voi kääntyä sivuttain. (esim. naulat jalkojen eteen)

6.2.5 Osumaan reagoiva taulu voidaan määrätä etenemisen estäväksi, jolloin taulu on kaadettava tai rikottava rastikuvauksessa esitetyllä tavalla ennen suorituksen jatkamista. Tällaista taulua ei käytetä rajoitettu laukausmäärä rastilla.

6.2.6 Metallitauluja ammuttaessa tulee ampumaetäisyyden kimmokkeiden ja sirpalevaaran takia olla pistoolilla ja haulikolla vähintään 8 metriä. Kiväärillä ja haulikon täyteisillä metallitauluja ammuttaessa tulee ampumaetäisyyden olla vähintään 20 metriä.

6.2.7 Metallitaulut tulee kalibroida rastilla käytettävällä aseella. Laukaus ammutaan paikalta mistä ao. taulu on ammuttavissa ampumasuorituksen yhteydessä. Aseeltaan valinnaisilla rasteilla kalibrointi suoritetaan pistoolilla, mikäli se on valittavissa, muussa tapauksessa kiväärillä. Metallitaulun tulee kaatua kokokaliiperin luodin/täyteen osumasta osuma-alueelle. Kalibrointimenettely määritellään tarkemmin teknisessä liitteessä.

Metallitaulut tulee kalibroida siten, että ne kaatuvat koko kaliiperin osumasta osuma-alueelle. Osuma-alue on se osa taulua joka näkyy ampumapaikalle.

6.2.8 Metallitaulujen osumakohdat tulee maalata suoritusten välillä.

6.2.9 Ei-ammuttavien taulujen tulee olla erivärisiä kuin ammuttavat taulut ja ne tulee merkitä näkyvästi (E/A).

6.2.10 Taulutyyppeihin liittyviä turvallisuusmääräyksiä voidaan täydentää tai tiukentaa sääntöjen teknisessä liitteessä.

## 6.3 Osumien tulkkaus

6.3.1 Osumien tulkkauksen suorittaa tuomari, jolla tulee olla käytössään rengastulkit.

6.3.2 Kukaan ei saa koskettaa tauluja ennen niiden tulkkausta. Jos ampuja on mennyt metriä lähemmäs taulua ja tuomarin arvion mukaan saattanut vaikuttaa taulun tuloksiin ennen tulkkausta, tuomitaan taulu ilman osumia olevaksi.

6.3.3 Liitteen 1 mukaisissa tauluissa osumaksi katsotaan taulun reunassa olevan tulkkausrajan rikkova luodinreikä. Mikäli taulu on ositettu, tulee leikkaukseen lisätä tulkkausraja 5 mm:n päähän leikatusta reunasta. Lämpäisevän esteen takana olevaa taulua ei tule osittaa. Muissa pahvitauluissa osumaksi katsotaan ilmoitetun osuma-alueen rajan rikkova luodinreikä. Missään taulussa ei hyväksytä sirpaloitunutta osumaa.

6.3.4 Kääntyvissä tauluissa ei osumaksi hyväksytä luodinreikää, jonka halkaisija on yli kaksi kertaa käytetyn luodin halkaisija.

6.3.5 Kaikki taulut ovat läpäisemättömiä, ellei tehtäväkuvauksessa muuta määrätä.

6.3.6 Mikäli sama laukaus on tuottanut osuman kahdessa taulussa ja luodinreikä päällimmäisessä taulussa on kokonaan osuma-alueella eikä riko tulkkausrajaa, osuma tulkitaan vain päällimmäisestä taulusta. Jos

päällimmäinen taulu on läpäisevä, tulkitaan osuma myös alemmasta taulusta. Jos osuma päällimmäisessä taulussa rikkoo tulkkausrajan, tulkitaan osuma molemmista tauluista.

6.3.7 Osuma-alueiden rajalla oleva osuma tulkitaan korkeamman pistemäärän antavaksi, jos osuma-alueiden rajaviiva on rikki.

6.3.8 Mikäli ampuja on tyytymätön taulun tulkkaukseen, toimitetaan taulu ratamestarille, jonka päätös on lopullinen.

## 6.4 Taulupisteet

6.4.1 Sääntöjen teknisen liitteen mukaisessa pahvitaulussa osuma A-alueella tuottaa 5 pistettä, B- tai C-alueella 4 pistettä ja D-alueella 2 pistettä.

6.4.2 Jos ampuijen loppupisteet ovat tasan, enemmän A-osumia ampunut voittaa.

6.4.3 Tauluista lasketaan rastikuvauksen mukainen määrä korkeimpia osumia.

6.4.4 Osuma kaatuvassa tai särkyvässä taulussa tuottaa 5 tai 10 pistettä ja etenemisen estävässä 10 pistettä. Taulujen pisteytys on ilmoitettava ampujalle etukäteen.

6.4.5 Muiden taulujen osuma-alueet voidaan pisteyttää vapaavalintaisesti arvoilla 10, 5, 4 ja 2 pistettä.

6.4.6 Lisäksi tulevat mahdollisista oheistehtävistä saadut pisteet.

## 6.5 Rastien jaottelu

- a) Vakiorasti: Koostuu yleensä ”kouluammunta tyyppisistä” osuuksista, joiden ajat otetaan erikseen. Osuuksien pisteet lasketaan yhteen ja jaetaan aikojen summalla. Vakiorasteilta saatava osuus kilpailun kokonaispistemäärästä saa olla enintään 30 %.
- b) Pikarasti: Rasti jolla on lyhytkestoinen liike/toiminta ja korkeintaan 15 laukausta. Pikarasteilta saatava osuus kilpailun kokonaispistemäärästä tulisi olla enintään 30 %.
- c) Pitkä rasti: Rasti jolla on monipuolista liikettä/toimintaa. Yhteen suoritukseen voi sisältyä usean asetyypin käyttöä. Vaadittava laukausmäärä 16-50. Rastin suunnittelu ja rakenne ei saa antaa mahdollisuutta ampua enempää kuin 16 pisteisiin oikeuttavaa osumaa yhdestä näkymästä. Pitkiltä rasteilta saatava osuus kilpailun kokonaispistemäärästä tulisi olla noin 50 %.

## 6.6 Pistelaskutavat

- a) Rajoittamaton: Suoritusaikaa ja laukausmäärää ei saa rajoittaa.
- b) Rajoitettu aika: Suoritusaikaa on rajoitettu, mutta laukausmäärää ei. Tulos on ammutuista laukauksista saatujen pisteiden summa. Käytetään esim. kääntyvillä taululaitteilla.
- c) Rajoitettu laukausmäärä: Suoritusaikaa ei ole rajoitettu, mutta käytettävä laukausmäärä on.
- d) Rajoitettu aika ja laukausmäärä: Sekä suoritusaikaa että laukausmäärää on rajoitettu.

## 6.7 Pistelaskun rangaistukset

6.7.1 Mikäli ampujalta jää rastin suorittaminen kesken, lasketaan siihen asti ammutut pisteet ja aika. Puuttuvista osumista ja laukauksista annetaan sääntöjen mukaiset rangaistukset.

6.7.2 Toimintavirheellä tarkoitetaan suoritusta, jossa poiketaan rastikuvauksessa annetuista toimintatavoista. Rangaistuksena annetaan 10 virhepistettä jokaisesta virheestä. Tuomarin tulee määritellä virheiden lukumäärä sekä toimintavirheiden syy. Nämä tiedot merkitään selvästi tuloslomakkeeseen.

Esimerkiksi: Kun ampuja ampuessaan koskettaa maata rikelinjan ulkopuolella ja saa tästä selvää etua, rangaistaan häntä toimintavirheellä jokaisesta väärin ammutusta laukauksesta. Mikäli ampuja ampuu rikkoessaan rikelinjaa mutta ei saa tästä etua, rangaistaan häntä vain yhdellä toimintavirheellä. Toimintavirheiden määrä ei saa ylittää kilpailijan saavutettavissa olevien pisteosumien maksimimäärää. Toimintavirheiden määräytymisperiaatteita voidaan tarkentaa kilpailunjärjestämishojeessa.

6.7.3 Jokaisesta Tiitinen tunnelin pudotetusta rimasta seuraa toimintavirhe.

6.7.4 Osumasta E/A taulussa rangaistaan 10 virhepisteellä. Yhdestä E/A taulusta lasketaan enintään 2 osumaa, ellei rastikuvauksessa muuta määrätä.

6.7.5 Katoavista ja poiskäännyvistä tauluista puuttuvista osumista ei rangaista.

6.7.6 Mikäli kaatuva taulu jää pystyyn tai särkyvä taulu ehjäksi, annetaan rangaistus, joka on kaksi kertaa yhden osuman maksimipistemäärä.

6.7.7 Rajoittamattomassa - pistelaskutavassa puuttuvista osumista annetaan ohilaukausrangaistus, joka on kaksi kertaa yhden osuman maksimipisteet.

6.7.8 Rajoitettu aika – pistelaskutavassa sekä rajoitettu aika ja laukausmäärä – pistelaskutavassa puuttuvista osumista ei rangaista. Aikarajan jälkeen ammutuista laukauksista vähennetään kustakin yhden laukauksen maksimipistemäärä. Ylimääräiset laukaukset merkitään tulokortin sitä varten varattuun kohtaan.

6.7.9 Rajoitettu laukausmäärä - pistelaskutavassa, rangaistaan puuttuvista osumista kaksi kertaa yhden osuman maksimipistemäärä. Ylimääräisistä laukauksista vähennetään kustakin yhden laukauksen maksimipistemäärä. Ylimääräiset laukaukset merkitään tulokortin sitä varten varattuun kohtaan.

6.7.10 Jos taulu on määrätty etenemisen estäväksi, eikä ampuja kaada tai riko sitä rastikuvauksen mukaisesti, seuraa siitä yksi toimintavirhe.

## 6.8 Rastipisteet

6.8.1 Pistemäärää laskettaessa huomioidaan kohdan 6.4 mukaiset suorituspisteet vähennettynä kohdan 6.7 mukaisilla rangaistuksilla.

6.8.2 Mikäli rastilla käytetään rajoittamaton- tai rajoitettu laukausmäärä- pistelaskutapaa, lasketaan ampujille osumakerroin jakamalla pisteet ajalla. Suurimman osumakertoimen saavuttanut ampuja on rastin voittaja ja saa rastipisteikseen rastin maksimipisteet. Muiden ampujien rastipisteet saadaan jakamalla rastin maksimipisteet voittajan osumakertoimella ja kertomalla saatu tulos ampujan omalla osumakertoimella.

6.8.3 Mikäli rastilla käytetään rajoitettu aika- tai rajoitettu aika ja laukausmäärä pistelaskutapaa, parhaat pisteet saavuttanut ampuja on rastin voittaja ja saa rastipisteikseen rastin maksimipisteet. Muiden ampujien rastipisteet saadaan jakamalla rastin maksimipisteet voittajan pisteillä ja kertomalla saatu tulos ampujan omilla pisteillä.

6.8.4 Pienin mahdollinen rastipistemäärä on nolla.

6.8.5 Ampujan kokonaispistemäärä saadaan laskemalla yhteen ampujan kaikkien rastien rastipisteet.

6.8.6 Kilpailun voittaa ampuja, jonka kokonaispistemäärä on suurin.

6.8.7 Tulokset lasketaan ja ilmoitetaan molemmat aseluokat yhdessä. Voittajat poimitaan aseluokittain ja sarjoittain erilleen.

6.8.8 Tulosten laskentaan käytetään RESULT:n hyväksymää laskentaohjelmaa. Tulokset on laskettava neljän desimaalin tarkkuudella. Tulokset on esitettävä myös prosenttimuodossa kilpailijoiden välisten erojen selventämiseksi.

## 7 Tuloslomake

7.1 Jokaisen ampujan velvollisuus on pitää kirjaa tuloksistaan virallisen tulokirjanpidon lisäksi. (Kilpailuissa on suositeltavaa käyttää 2-lehdistä itsejäljentävää tuloslomaketta, josta ampuja saa itselleen alemman lehden.)

7.2 Tuomarin tulee varmistaa, että kaikki tiedot on merkitty tuloslomakkeeseen ennen kuin hän allekirjoittaa tuloslomakkeen. Sen jälkeen ampuja allekirjoittaa sen. Tämän jälkeen lomakkeeseen ei saa tehdä muita muutoksia kuin laskuvirheiden korjauksia.

7.3 Mikäli tuomari ja ampuja ovat erimielisiä jostain asiasta, se kirjataan tuloslomakkeeseen ja toimitaan kohdan 8.2 mukaisesti.

7.4 Mikäli julkaistuissa rastituloksissa on virhe, ampujan velvollisuus on pyytää oikaisua viimeistään ennen alkupuhuttelussa määrätyn rastitulosten tarkastusajan päättymistä. Tuloslaskennan velvollisuus on korjata virhe, joka on tehty tuloksia laskettaessa. Muussa tapauksessa toimitaan kohdan 8.1.2 mukaan.

7.5 Kilpailun lopputuloksia ei saa virallistaa ennen kuin rastitulokset on julkaistu ja ampujilla on ollut tilaisuus tarkastaa ne.

## 8. Uusinnat ja protestointi

### 8.1 Uusinnat

8.1.1 Ampujalla on oikeus uusida suorituksensa rastilla mikäli:

- Tuomari koskee ampujaan, häiritsee ampujaa tai keskeyttää suorituksen. muuten kuin hylkäykseen johtavan rikkeen johdosta.
- Ampujasta riippumaton huomattava ulkoinen häiriö vaikuttaa ampujan suoritukseen.
- Ampujalla ei ole ollut mahdollisuutta saada kaikkea tarpeellista tietoa rastin suorittamiseen tai hänelle on annettu väärää tietoa toimihenkilöiden taholta.

8.1.2 Ampujan täytyy uusida suorituksensa jos:

- Tuloslomakkeeseen ei ole kirjattu kaikkia osumia, puuttuvia osumia tai aikaa taikka toinen allekirjoitus puuttuu.
- Rastia muutetaan suorituksen jälkeen.
- Ratalaitteessa olevan häiriön vuoksi suoritusta ei voi ampua tehtäväkuvauksessa tarkoitetulla tavalla. Mikäli kaatuva tai rikkoutuva taulu ei toimi aiotulla tavalla, suoritus keskeytetään heti.
- Toinen henkilö avustaa ampujaa suorituksen aikana.
- Rekisteröitynyt suoritus aika on ilmeisen virheellinen.

Epäselvissä tapauksissa ratkaisuvallta uusinnasta on kilpailunjohtajalla tai ratamestarilla. Jos on perusteltu syy epäillä, että kilpailijan tulos rastilta on merkittävästi vääristynyt, kilpailun johtaja tai ratamestari voi määrätä kilpailijan uusimaan suorituksensa. Mikäli kilpailija ei suostu vaatimukseen, on kirjattava hänen tuloksekseen rastilta nolla pistettä.

8.1.3 Ampujan uusiessa suorituksensa, rastin aikaisempi tulos mitätöityy.

8.1.4 Jos uusinta ei ole mahdollinen:

- Tulokseksi tulee rastilta nolla, jos tuloslomakkeesta puuttuu aika.
- Kirjattu tulos jää voimaan, jos tuloslomakkeeseen ei ole kirjattu kaikkia osumia ja/tai puuttuvia osumia.

8.1.5 Tulokseen lasketaan mukaan vain rastinkuvauksen mukainen määrä korkeimpia osumia, jos tuloslomakkeeseen on merkitty liikaa osumia.

8.1.6 Häiriö tai rikkoutuminen aseessa tai patruunoissa ei oikeuta uusintaan.

8.1.7 Rasti voidaan mitätöidä, mikäli ampujilla ei ole ollut tasapuolista mahdollisuutta suorittaa sitä ja asian vaikutus on merkittävä kilpailun lopputulosten kannalta. Tasapuolisuuden toteutumisesta ja tulkinnoista voidaan määrätä kilpailunjärjestämisohjeessa.

### 8.2 Valitusmenettely



8.2.1 Mikäli ampuja on tyytymätön tuomarin päätökseen, hän voi valittaa siitä ratamestarille.

8.2.2 Mikäli ampuja on tyytymätön ratamestarin päätökseen, hän voi tehdä protestin kilpailun jury:lle. Protestia ei voi tehdä turvallisuusrikkeestä, taulun tulkkauksesta tai ratamestarin suorittamasta tuloslomakkeen tulkinnasta.

8.2.3 Muuhun kuin tuloslaskennan virheisiin liittyvissä asioissa on protesti jätettävä kahden tunnin kuluessa protestin aiheuttaneesta tapahtumasta tai sen tiedoksisaamisesta, kuitenkin ennen kilpailun päättymistä, jotta mahdolliset uusinnat voidaan toteuttaa.

8.2.4 Kilpailun jury tekee päätöksensä ennen lopullisten rastituloksen julkaisemista, tutustuttuaan tilanteeseen ja kuultuaan protestin tekijää, tuomaria ja tapahtuman silminnäkijöitä sekä katsottuaan mahdollisen videomateriaalin. Päätös on kuitenkin tehtävä saman kilpailupäivän aikana, jona protesti on jätetty.

8.2.5 Kilpailun jury tulee julkistaa kilpailun alkupuhuttelussa. Juryn jäsenet ovat kilpailunjohtaja, puheenjohtajana ilman äänivaltaa ja kolme kilpailuorganisaation ulkopuolista SRA-tuomaria. Juryn jäsenille on nimettävä varamiehet jääviyden varalta.

8.2.6 Kun protesti esitetään jurylle, tulee samalla suorittaa protestimaksu, jonka suuruuden määrää Reserviläisurheiluliitto

8.2.7 Protestimaksu palautetaan protestin tekijälle, mikäli juryn päätös on hänelle myönteinen. Mikäli päätös on kielteinen, tilitetään protestimaksu Reserviläisurheiluliitolle.

8.2.8 Muutkin osapuolet kuin ampuja, jota asia varsinaisesti koskee, voivat esittää protestin edellä määrättyllä tavalla.

8.2.9 Kerho- ja piiritason kilpailuissa ei tarvitse nimetä juryä ja ylin päätösvalta on kilpailun johtajalla. Tällöin ei myöskään suoriteta protestimaksua.

8.2.10 Valitusmenettelystä voidaan antaa tarkentavia määräyksiä kilpailunjärjestämisohjeessa.

*Nämä Reserviläisurheiluliiton (RESUL) Sovelletun Reserviläisammunnan (SRA) säännöt on vahvistettu RESUL:n hallituksen toimesta Maaliskuussa 2014, Säännöt ovat voimassa 1.4.2014 alkaen.*