

Reserviläisurheiluliiton pistooliampumajuoksumestaruuskilpa ilujen säännöt

1. Johdanto

Nämä Reserviläisurheiluliiton pistooliampumajuoksumestaruuskilpailujen säännöt on hyväksytty Reserviläisurheiluliiton hallituksen kokouksessa 15.01.2015.

Säännöt ovat voimassa 15.01.2015 alkaen.
(Muutokset **lihvoitu**).

2. Sääntöjen soveltamisala

Reserviläisurheiluliiton pistooliampumajuoksumestaruuskilpailuissa ja niiden järjestelyissä noudatetaan Reserviläisurheiluliiton mestaruuskilpailujen yleissääntöjen lisäksi näitä pistooliampumajuoksumestaruuskilpailujen erikoissääntöjä.

3. Pistooliampumajuoksun säännöt

I Yleistä

Reserviläisurheiluliiton pistooliampumajuoksu on kilpailu, jonka osalajeina ovat ammunta ja juoksu.

Ammunta suoritetaan juoksun aikana ja siihen käytetty aika sisältyy juoksuaikaan.

Kilpailijat lähetetään matkaan yhteislähdöllä tai väliaikalähdöllä ampumapaikkojen lukumäärän mukaisesti ja saman sarjan kilpailijat samassa tai peräkkäisissä erissä. Ampumapaikka määrätään arpomalla.

Kilpailijoiden on itse huolehdittava lähtövuoroistaan. Aika lasketaan lähtöluettelon mukaisesta ajasta.

II Eri osalajien erityismääräyksiä

Juoksu

Juoksumatka on kaikissa sarjoissa 3,6 km. Juoksureitti on suunniteltava niin, että se seuraa teitä tai polkuja. Reitti on merkittävä riittävän hyvin. Juoksureitistä suositellaan ratapiirrosta juoksun lähtöpaikalle.

Iäkkäimmissä sarjoissa on teknisellä asiantuntijalla (TA) oikeus lyhentää juoksu-, hiihto- ja pyöräilymatkaa huomioiden maaston raskauden (päätös: RESUL_hallitus_10.11.2012).

4 § Ammunta

Ampuma-aseena on pistooli tai revolveri, jonka liipaisimen on kestettävä viritettynä 1000 g paino. Käytettäessä mekaanisia taululaitteita kaliiberi on 22. Asetta ei kuljeteta kilpailun aikana mukana, vaan se laitetaan kilpailun järjestäjän osoittamaan paikkaan.

Juoksumatkan aikana on kaksi ammuntaa, joissa kummassakin ammutaan viisi laukausta. Ammunta suoritetaan seisten. Niskahihnan käyttö on sallittu, mutta hihna ei saa kulkea kainalon kautta. Ammunnan saa suorittaa kahdella kädellä. Ampumapöytään ei saa nojata eikä muitakaan tukia saa käyttää.

Kummassakin ammunnassa lippaan tai rullan saa täyttää enintään viidellä patruunalla. Pudonneet tai laukeamattomat patruunat on ladattava aseeseen yksitellen.

Ase on oltava lataamaton ja sen saa ladata vasta ampumapaikalla välittömästi ennen ammuntaa. Lippaat saa olla panostettuina. Kummankin ammunnan jälkeen tai ampumapaikkaa vaihdettaessa on ase oltava lataamaton. Ase katsotaan ladatuksi, kun aseessa on patruuna piipussa tai patruunoita sisältävä lipas on työnnettynä aseeseen tai rulla on täytettynä patruunoilla.

Avustajan käyttö on kielletty.

Ammunta suoritetaan noin 25 metrin matkalta pistooliammunnan koulutauluun tai kenttätauluun malli 68 (n:o 30) tai 20 metrin matkalta ampumahiihdon pystytauluihin (taulujen reikien halkaisija 115 mm + 0,3 mm). Kilpailukutsussa on ilmoitettava minkälaisia tauluja kilpailussa käytetään.

Mikäli kilpailija ampuu muuhun kuin hänelle osoitettuun tauluun, katsotaan laukaukset ohilaukauksiksi.

Jos kilpailijan taulusta löydetään ylimääräisiä osumia, vähennetään ne tuloksesta kilpailijalle edullisimmalla tavalla. Jos todetaan, että osumat ovat jonkun muun kilpailijan osumia (esim. taustapahvien avulla jne.), poistetaan ylimääräiset osumat.

Tauluryhmien on oltava selvästi numeroituja. Tauluja ei saa ammunnan jälkeen paikata ja ne on asetettava nähtäväksi kilpailukeskuksessa kilpailun jälkeen.

Mikäli kilpailijan tauluun on jo ammuttu, on ammunnan valvojan osoitettava hänelle varataulu. Mahdollinen odotusaika hyvitetään kilpailijalle.

Toimintahäiriöt - johtuivatpa ne aseesta tai ampumatarvikkeista - tulee ampujan korjata, eivätkä ne anna oikeutta uusintalaukauksiin. Laukeamaton patruuna voidaan vaihtaa uuteen patruunaan.

III Muita määräyksiä

5 § Pistooliampumajuoksussa ammunnan pistemäärät muunnetaan ajaksi ja lisätään juoksuaikaan siten, että kilpailijalle annetaan amunnassa jokaisesta maksimista (= 100 pistettä) puuttuvasta pisteestä lisäaikaa 20 sekuntia tai ammuttaessa ampumahiihdon kääntyviin tauluihin, jokaisesta ohilaukauksesta yksi (1) minuutti lisäaikaa.

Tasatuloksen sattuessa ratkaisee juoksuaika.