

FALLING PLATE

Falling Plates –ammunta

Yleistä

Falling Plates on Reserviläisurheiluliiton jäsenille tarkoitettu ampumamuoto, jolla sotilaita koulutetaan turvalliseen ja tehokkaaseen aseenkäyttöön. FP:lla voidaan tehokkaasti harjoitella tilanteenmukaista aseenkäyttöä (nopeaan asemaan meno ja tulenavaus, ”tst-stressi” jne.). Vaikka FP simuloi hyvin taisteluammuntaa, se voidaan järjestää tavallisella radalla kouluammunnan tapaan ja soveltuu siten hyvin taitotasoltaan erilaisilleampujille.

Joukkuekilpailussa on kaksi sarjaa H ja H50. Sarjat ammutaan, mikäli sarjaan osallistuu vähintään 4 joukkuetta/sarja.

Henkilökohtaisessa kilpailussa on sarjat H, H50 ja D. Sarjat toteutuvat, mikäli kilpailijoita on vähintään 4/sarja.

Järjestelyt

Falling Plates –ammunnan järjestää Reserviläisurheiluliiton nimeämä jäsenyhdistys. Kilpailu järjestetään tarkoitukseen sopivalla ampumaradalla. Järjestävä yhdistys nimeää kilpailun johdon. Ammunnan johtajana toimii järjestävän yhdistyksen nimeämä henkilö. Järjestävä yhdistys vastaa sekä kohdistus-että kilpailuammuntojen sujuvasta etenemisestä olosuhteiden (rata, osanottajamäärä) sallimissa puitteissa. Järjestäjällä on valtuudet määritellä esim. kohdistusammuntajärjestys, näyttösuoja toiminta jne. Pistooliammunnassa ei ole kohdistusta. Järjestävän yhdistyksen panos ammunnan järjestelyissä on Reserviläisurheiluliiton kannalta merkittävä.

Säännöt

1. Aika-ammunta

Joukkuekilpailun aluksi ammutaan aika-ammunta, jonka perusteella joukkueet järjestetään kilpailukaavioon ajan mukaan paremmuusjärjestykseen sarjoittain.

Henkilökohtaisessa kilpailussa ensimmäisen kierroksen ampujaparit muodostetaan arpomalla. Jatkokierroksilla sovelletaan joukkuekilpailun periaatteita.

2. Kilpailu

Ammunta suoritetaan kahden joukkueen/ ampujan ryhmissä, joista hävinnyt putoaa pois jatkosta (cup –menetelmä), pl. ensimmäinen kierros. Ensimmäisellä kierroksella kohtaavat paras ja heikoin, toiseksi paras ja toiseksi heikoin jne. Joukkueen viimeisin aika on sen vertailuaika seuraavalle kierrokselle. Paras joukkue/kilpailija sarjoittain saa ensimmäisellä kisakierroksella lepovuoron, mikäli kilpailijain/joukkueiden määrä ei ole parillinen. Myöhemmässä vaiheessa voi myös edellisen kierroksen parhaalla tuloksella pudonnut joukkue päästä jatkoon parilliseen joukkuemäärään pääsemiseksi (Lucky loser). Karsinta jatkuu, kunnes jäljellä on kaksi

joukkuetta/ampujaa, jotka ampuvat voitosta. Näille hävinneet joukkueet/ampujat ratkaisevat keskenään sijat kolme ja neljä, kerta suorituksella. Voitto ratkaistaan kaksi voittoa kolmesta periaatteella. Muut sijat määräytyvät aiempien tulosten perusteella.

3. Joukkue

Kilpailu käydään kolmihenkisin joukkuein. Joukkueella voi olla myös yksi erikseen nimetty varahenkilö, jota voidaan käyttää vain kilpailun johdonhyväksynnällä, mikäli varsinainen joukkueen jäsen joutuu keskeyttämään kilpailun pakottavan syyn vuoksi (loukkaantuminen, sairastuminen tms.). Varahenkilö/-löt on ilmoitettava ilmoittautumisen yhteydessä, tahi viimeistään kilpailupaikalla ennen kilpailun alkua. Joukkue muodostetaan yhdistyksen tai piirin jäsenistä ja ne voivat kilpailla oman yhdistyksensä joukkueena. Reservipiirin jäsenet otetaan reservipiiristä ja kiltapiirin jäsenet otetaan kiltapiiristä. Kaikkien joukkueen jäsenten on oltava samasta piiristä.

Pistoolissa ei ole joukkuekilpailua.

4. Ase

Aseena RK-sarjoissa, voidaan käyttää kaikkia avo-tahi optisella tähtäimellä varustettuja, itselataavia ja kertatulta ampuvia aseita. Avo- ja optisin tähtäimin varustetut aseet kilpailevat omissa luokissaan. Aseessa ei saa olla tukijalkoja. Aseet on mahdollista kohdistaa ennen kilpailun alkua.

Pistoolisarjoissa on kaksi luokkaa, vakio- ja avoin luokka. Aseen kaliiberi **minimissään** 9.00. **Aseessa ei saa olla suujarrua, eikä saa olla portattu.**

5. Patruunat

RK-joukkuekilpailussa kullakin ampujalla on käytössään 8 patruunaa kilpailusuoritusta kohden. Kilpailun johto voi määrätä myös jonkun muun patruunamäärän. Patruunoita ei saa luovuttaa toisille joukkueen jäsenille. Kilpailija lipastaa käsketyn patruunamäärän ampumapaikalla ja jättää lippaat omalle ampuma-alustalleen.

Henkilökohtaisessa kilpailussa patruunamäärä on 5+30 ja ne lipastetaan kahteen lippaaseen. Muutoin menetellään kuten joukkuekilpailussa.

Pistoolisarjoissa patruunamäärä on 5+10 patruunaa.

6. Maalit

RK:n maalit ovat 150 tai 100 metrin etäisyydellä (radastariippuen) sekä pistoolilla ammuttaessa 25 m. Maalitauluna käytetään selvästi kaatuvia, putoavia tai hajoavia; pyöreitä tai neliskulmaisia maaleja, joiden läpimitta (halkaisija tai sivu) on 20 –25 cm. Maalit voivat olla mustia tai valkoisia, kuitenkin selvästi taustastaan erottuvia. Maalien lukumäärä joukkuetta kohden on 10 kpl. Henkilökohtaisessa kilpailussa maalien määrä on 5 kpl. Käytettävistä maaleista (tyyppi, väri) päättää kilpailun johto.

7. Ajanotto

Kilpailun järjestäjä huolehtii ja vastaa luotettavasta ajanotosta ja tulospalvelusta. Käytettävien automaattisten taululaitteiden lisäksi ajanotto on varmistettava käsiajanotolla automaattilaitteiden mahdollisen toimimattomuuden vuoksi. Kilpailu ei edellytä automaattisia taululaitteita.

8. Joukkuekilpailun kulku RK

Juoksumatka asemaan on 50 –100 m radasta riippuen. Lähtö ammunnan johtajan merkistä (GO!), josta myös ajanotto käynnistyy

Juoksun aikana ase on oltava virittämätön ja varmistettu. Lippaat on ampuma-alustalla.

Joukkueen on saavuttava ampumapaikalle yhtenäisenä joukkona. Noin 5 metriä ennen ampumapaikkaa on kaksi selvästi merkittyä viivaa poikittain 2 metrin välein, joukkueen etenemissuuntaan nähden. Joukkueen kaikkien jäsenten on oltava yhtäaikaaisesti em viivojen välissä. Mikäli näin ei ole, joukkueen suoritus hylätään.

Kun koko joukkue on ampuma-asennossa, poistetaan varmistin, kiinnitetään lipas, viritetään ase ja aloitetaan ammunta.

Maaleja saa ampua vapaassa järjestyksessä. Aika pysähtyy, kun kaikki maalit on tuhottu tai kaikki patruunat on ammuttu ja jokainen joukkueen jäsen on nostanut toisen kätensä ylös ammunnan päättymisen merkiksi! Käsiajanotto pysähtyy vasta silloin, kun kaikkien joukkueen jäsenten toinen käsi on ylhäällä.

Laukeamattoman sattuessa, poistetaan laukeamaton patruuna turvallisesti ja jatketaan ammuntaa. Muun häiriön sattuessa lopetetaan ammunta ja ilmoitetaan ammunnan johtajalle. Ammuntaa ei uusita laukeamattoman tai häiriön takia

Aserikon sattuessa ampuja voi vaihtaa aseensa ehjään aseeseen, mutta ilman lisäkohdistuksia. Ampujan vaihtoon aserikko ei oikeuta.

Pistoolisarjoissa ei ole joukkuekilpailua

9. Kilpailun kulku pistooli

Suoritus periaate kuten RK:llä. Juostava, matka sama. Sekä pistooli, että lipastettu lipas jäävät ampumapaikalle. Aseen on oltava virittämätön ja varmistettu (jos aseessa on varmistin) Ammunta tapahtuu seisten kahdella kädellä nojaamatta ampumapöytään.

Suorituksen päätyttyä ase lasketaan pöytään, jääden odottamaan komentoja **Tuli seis! -Lipas irroita -Patruunat pois! Tarkastetaan aseet!**

Suojalasien käyttö on pakollinen

10. Tulos

Erän voittaa joukkue / ampuja, joka tuhoaa kaikki maalit nopeimmin.

Jos maaleja jää tuhoamatta, voittaa useamman maalin tuhonnut joukkue. Saman maalimäärän tuhoutuessa, voittaa nopeammin kaikki patruunat ampunut joukkue, jonka kaikki ampujat ovat nostaneet kätensä ammunnan päättymisen merkiksi. Mikäli tämäkin on yhdenmukainen, ratkaisee aiemman ammunnan tulos.

11. Turvallisuus

Kilpailusuorituksen jälkeen, ammunnan johtajan käskyjen mukaan ja toimitsijain valvonnassa, tyhjennetään ja tarkistetaan aseet sekä lippaat, varmistetaan aseet sekä kirjataan tulos ja jäljelle jääneet patruunat. Jos kilpailija kaatuu juostessaan ja aseensa piippu osuu maahan siten,

että on todennäköistä, että piippuun on mennyt hiekkaa tms. Suoritus keskeytetään ja ko ase puhdistetaan ja tarkastetaan, jonka jälkeen suoritus uusitaan.

Ampumarata-alueella asetta on kuljetettava lataamattomana ja varmistettuna, lipas irti aseesta. Hylkäysperusteet Falling Plates –ammunnoissa.

- turvallisuutta vaarantava aseiden käsittely (vahingonlaukaus)
- joukkue ei ole yhtenäinen määrättyssä paikassa

Kilpailusääntöjen tai turvamääräysten rikkominen voi johtaa aikasakkoon tai kilpailusta pois sulkemiseen. Sääntötulkintoista ja rangaistuksista päättää kilpailun johto. Kilpailun järjestäjä huolehtii ja vastaa siitä, että kilpailusäännöt, turvamääräykset, hylkäysperusteet ja rangaistukset ovat kaikkien kilpailijoiden tiedossa ennen kilpailua.

12. Hyväksyntä

Nämä säännöt on hyväksytty RESUL:n hallituksen kokouksessa Marraskuussa 2025.