

Reserviläisammunnat 2

Versio 1.6 (2025)

Nopeiden kertalaukausten ja kahden perättäisen nopean laukauksen ampuminen makuuasennosta itselataavalla kiväärillä. Lajissa on sallittu vain kertatulen käyttö.

1. Ammunta:

RESUL:n ja sen jäsenyhdistysten järjestämissä tilaisuuksissa ammuttava RA 2 on reserviläiskivääriammunta.

2. Sarjat:

H, H50

Joukkue H, kaikki ampujat ikään ja sukupuoleen katsomatta. Joukkueen koko on 3 ampujaa.

3. Ase ja varusteet:

Sotilaskäyttöön suunniteltu tai toimintaperiaatteiltaan sellaiseen pohjautuva, avo- tai reikästäimillä ja 20, 30 tai 40 patruunan irrotettavalla lippaalla varustettu itselataava kivääri. Ase voi olla koottu markkinoilla yleisesti saatavilla olevista osista, mikäli aseiden ominaisuudet eivät poikkea markkinoilla yleisesti saatavilla olevasta versiosta.

Aseen kaliiberin tulee olla 5,45 – 8,00 mm.

Luokkia on 2, eli vakio ja avoin luokka.

Kiellettyä:

- Aseeseen kiinnitetyn linssin, linssijä ja/tai elektroniikkaa sisältävän tähtäinlaitteen käyttö. Etutähtäimen sijainti piipun rihlatun osan etupuolella.

- Hihnatuon, tukijalan ja/tai tukijalkojen käyttö tai muun erillisen tuen käyttö aseiden tukemiseen valmiusajan, tähtäämisen ja laukaisun aikana.

- Etukahvan käyttö

- Aseen turvallisuutta heikentävät muutokset

- * Aseen alkuperäisen varmistimen tulee olla sen valmistajan tarkoittamalla tavalla toiminnassa.

Ollessaan aktivoituna varmistimen tulee estää aseiden laukeaminen liipaisinta puristettaessa

- * Kahva- tai iskupiikkivarmistin ei ole näissä säännöissä tarkoitettu varmistin, mikäli aseessa on muu

toimiva varmistin

- * Liipaisin ei saa ulottua liipaisinkaaren ulkopuolelle

- Kahden tai useamman rinnakkain sidotun lippaan käyttö

- Lippaan ulkoisten mittojen muuttaminen

- Aseen toimintaperiaatteen muuttaminen

Sallittua:

- Suujarrun tai liekinsammuttimen asentaminen tai poistaminen

- Lippaan käyttäminen aseiden tukemiseen

- Läpinäkymätön kuidulla kuiduilla varustettu avotähtäin

- Säädetävän perän asentaminen tai vaihtaminen

- Piipun vaihtaminen

- Laukaisun parantaminen

- Karhennukset/pintakäsittely
- Toimintavarmuutta ja käsittelyä parantavat pienet muutokset
- Varmistimen ja pistoolikahvan muuttaminen ja vaihtaminen
- Tähtäinten avartaminen tai vaihto
- Äänenvaimentimen käyttö

Avoimessa luokassa saa käyttää optiikkaa: joko punapiste tähtäin tai kiikaritähtäin.

Varusteet:

Ammunnan aikana käytetään kolmea lipasta. Lippaiden tulee olla alkuperäisiä tai tarvikelippaita ja kunkin lippaan kapasiteetin tulee olla 20, 30 tai 40 patruunaa. Hihnatuon, tukijalkojen tai muun erillisen tuen käyttö on kielletty.

Ratakaukoputken tai vastaavan tähystyslaitteen iskemien tähystystä varten on sallittu vain koelaukaussarjan aikana. Ulkopuolisen avustajan käyttö iskemien tähystämiseen ja niiden ilmoittamiseen on kielletty.

Asusteet:

Vaatetuksena on sallittu muuntelematon, kenttäkelpoinen ulkoilu- tai maastoasu. SAL:n, Suomen Metsästäjäliiton tai muun yhteisön ammuntoja varten suunniteltujen varsinaisten rata-ammunta-asusteiden (ampumatakki, -liivit, -housut, -kengät ja -käsineet) käyttö on kielletty myös päällysvaatteiden alla. Myös taistelu- tai sirpaleliivien tai niiden kaltaisten lisävarusteiden käyttö on kielletty.

4. Ampumataulut

Ampumatauluna käytetään Puolustusvoimien ampumataulua n:o 03. Taulupaikkojen väliin ei jätetä tauluttomia paikkoja. Ampumapaikat täytetään eräluettelon mukaisessa numerojärjestyksessä. Eräluettelon valmistumisen jälkeen pois jääneen ampujan paikka voidaan jättää tyhjäksi.

5. Ampumaetäisyys

Ampumaetäisyys on 150 m. (Piirien ja yhdistysten mestaruuskilpailut voidaan ampua myös lyhyemmillä radoilla. Ampumamatka on ilmoitettava kilpailukutsussa.) Ampuma-asento on makuu. Lipastuen käyttö on sallittu. Valmiusasennossa ase on varmistettu. Aseen perä on laskettu ampuma-alustaa vasten siten, että aseensa perä ei ole tuettu olkaa vasten. Myös kilpailusarjaa suoritettaessa aseensa perä on laskettava ampuma-alustaa vasten siten, että se ei ole tuettu olkaa vasten taulujen ollessa käännettyinä pois. Perän saa nostaa olkaa vasten taulujen alkaessa kääntyä esiin. Mikäli ampumaratamääräykset rajoittavat piippulinjaa siten, että perää ei ole mahdollista laskea kiinni ampuma-alustalle, tulee perän silti selvästi olla laskettuna olkapäältä niin, että aseensa perä on irti olkapäästä.

Jos kuka tahansa havaitsee ampuma-alueella turvallisuutta uhkaavan tekijän, on hän velvollinen huutamaan kuuluvalla äänellä "TULI SEIS", mikä on jokaisen kuulijan toistettava. Tuli seis -komennon jälkeen kukaan ei saa laukaista asettaan, vaan se on suunnattava turvalliseen suuntaan, lipas irrotettava ja patruunat poistettava aseesta, kunnes vaaratilanne on selvitetty ja kilpailun johtaja kommentaa "LATAA".

6. Koelaukaukset

Ennen varsinaista kilpa-ammuntasuoritusta saa ampua viisi (5) koelaukausta. Aikaa koelaukauksiin on 5 minuuttia. Koelaukausten iskemiä ei näytetä eikä avustajan käyttö ole

sallittua. Iskemät taulussa liituaa tuomari ja paikkaa ampuja ennen varsinaista kilpa-ampumasuoritusta.

7. Ammunnan kulku

Laukausten määrä: $(5)+6+6+6=23$ ls

Ammunnan kulku:

1. sarja/ vakio luokka

- kolme lipasta, kussakin kaksi patruunaa
- sarjan alkaessa taulut ovat poissa näkyvistä 15 s
- taulu näkyvissä 5 s, jolloin ammutaan vain yksi laukaus
- taulu poissa näkyvistä 15 s
- taulu näkyvissä 5 s, jolloin ammutaan vain yksi laukaus
- taulu poissa näkyvistä 15 s, jolloin vaihdetaan lipas
- edellä kuvattu toistetaan, kunnes kaikki kuusi patruunaa on ammuttu
- myöhästyneitä tai muuten ampumatta jääneitä patruunoita ei saa käyttää/ampua sarjan aikana. Ne tulkitaan ohilaukauksiksi. Ampumattomat patruunat pitää ilmoittaa ammunnanjohtajalle (ampumattomia patruunoita ei saa käyttää uudelleen).

1. sarja/ avoin luokka

- kolme lipasta, kussakin kaksi patruunaa
- sarjan alkaessa taulut ovat poissa näkyvistä 15 s
- taulu näkyvissä 5 s, jolloin ammutaan 2 laukausta
- taulu poissa näkyvistä 15 s, jolloin vaihdetaan lipas
- edellä kuvattu toistetaan, kunnes kaikki kuusi patruunaa on ammuttu
- myöhästyneitä tai muuten ampumatta jääneitä patruunoita ei saa käyttää/ampua sarjan aikana. Ne tulkitaan ohilaukauksiksi. Ampumattomat patruunat pitää ilmoittaa ammunnanjohtajalle (ampumattomia patruunoita ei saa käyttää uudelleen).

2. sarja/ vakio luokka

- kolme lipasta, kussakin kaksi patruunaa
- sarjan alkaessa taulut ovat poissa näkyvistä 15 s
- taulu näkyvissä 3 s, jolloin ammutaan vain yksi laukaus
- taulu poissa näkyvistä 15 s
- taulu näkyvissä 3 s, jolloin ammutaan vain yksi laukaus
- taulu poissa näkyvistä 15 s, jolloin vaihdetaan lipas
- edellä kuvattu toistetaan, kunnes kaikki kuusi patruunaa on ammuttu
- myöhästyneitä tai muuten ampumatta jääneitä patruunoita ei saa käyttää/ampua sarjan aikana. Ne tulkitaan ohilaukauksiksi. Ampumattomat patruunat pitää ilmoittaa ammunnanjohtajalle (ampumattomia patruunoita ei saa käyttää uudelleen).

2. sarja/ avoin luokka

- kolme lipasta, kussakin kaksi patruunaa
- sarjan alkaessa taulut ovat poissa näkyvistä 15 s
- taulu näkyvissä 3 s, jolloin ammutaan vain yksi laukaus
- taulu poissa näkyvistä 15 s
- taulu näkyvissä 3 s, jolloin ammutaan vain yksi laukaus
- taulu poissa näkyvistä 15 s, jolloin vaihdetaan lipas

- edellä kuvattu toistetaan, kunnes kaikki kuusi patruunaa on ammuttu
- myöhästyneitä tai muuten ampumatta jääneitä patruunoita ei saa käyttää/ampua sarjan aikana. Ne tulkitaan ohilaukauksiksi. Ampumattomat patruunat pitää ilmoittaa ammunnanjohtajalle (ampumattomia patruunoita ei saa käyttää uudelleen).

3. sarja/ vakio luokka

- kolme lipasta, kussakin kaksi patruunaa
- sarjan alkaessa taulut ovat poissa näkyvistä 15 s
- taulu näkyvissä 5 s, jolloin ammutaan vain kaksi laukausta
- taulu poissa näkyvistä 15 s, jolloin vaihdetaan lipas
- edellä kuvattu toistetaan, kunnes kaikki kuusi patruunaa on ammuttu
- myöhästyneitä tai muuten ampumatta jääneitä patruunoita ei saa käyttää/ampua sarjan aikana. Ne tulkitaan ohilaukauksiksi. Ampumattomat patruunat pitää ilmoittaa ammunnanjohtajalle (ampumattomia patruunoita ei saa käyttää uudelleen).

3. sarja/ avoin luokka

- kolme lipasta, kussakin kaksi patruunaa
- sarjan alkaessa taulut ovat poissa näkyvistä 15 s
- taulu näkyvissä 5 s, jolloin ammutaan vain kaksi laukausta
- taulu poissa näkyvistä 15 s, jolloin vaihdetaan lipas
- edellä kuvattu toistetaan, kunnes kaikki kuusi patruunaa on ammuttu
- myöhästyneitä tai muuten ampumatta jääneitä patruunoita ei saa käyttää/ampua sarjan aikana. Ne tulkitaan ohilaukauksiksi. Ampumattomat patruunat pitää ilmoittaa ammunnanjohtajalle (ampumattomia patruunoita ei saa käyttää uudelleen).

8. Ohilaukaukset

Ohilaukaukseksi tuomitaan numerorenkkaan ulkopuolelle ammuttu laukaus, ampumatta jäänyt laukaus, kokonaan ohi ammuttu laukaus, vastoin sääntöjä ammuttu laukaus katsotaan ohilaukaukseksi, jonka iskemän pituus on vähintään kaksi kertaa luodin halkaisija. Myös kimmoke on ohilaukaus.

9. Ylimääräiset iskemät

Mikäli taulusta löytyy ylimääräisiä iskemä, lasketaan tulokseksi 18 parasta iskemää.

10. Asehäiriöt

Asehäiriö ei oikeuta uusintaan.

11. Taululaitehäiriöt

Häiriö taululaitteissa oikeuttaa uusintaan, joka ammutaan välittömästi kyseisen erän jälkeen. Mikäli tauluhäiriöstä johtuvan uusinnan alkaminen viivästyy yli puoli tuntia, on ampujilla oikeus saada uusi koesarja.

12. Sääntörikkomukset

Sääntöjen rikkomisesta rangaistaan kilpailijaa vähentämällä joka kerralla lopputuloksesta kaksi (2) pistettä. Ammunnan aikana ammunnanjohtajan vastaa siitä, että sääntörikkeet merkitään tuloslaskentaa varten. Turvallisuusrikkeestä kilpailija suljetaan pois kilpailusta ja hänen tuloksensa mitätöidään. Turvallisuusriike on kilpailupaikalla tapahtuva

vahingonlaukaus, ladatun aseiden käsittely ammunnan sääntöjen tai ammunnanjohtajan käskyjen vastaisesti.

13. Tulkkaus

Iskemien arvon määrittämiseen käytetään 8 mm:n tulkkia.

14. Kilpailijan sijoituksen määrittäminen

Kilpailijan sijoitus määritetään tuloksen perusteella.

Tasatuloksen sattuessa ratkaistaan sijoitus seuraavasti:

Sijat 1–8:

1. iskemien määrä
2. napakymppien määrä, kymppien määrä, yhdeksikköjen määrä jne.
3. Kokonaiskilpailussa parempi RA2:n tulos ratkaisee voittajan.

Sijat 9:stä eteenpäin:

Ampujat merkitään samalle sijaluvulle sukunimensä mukaiseen aakkosjärjestykseen. Seuraavaa sijoitusta määrittäessä otetaan huomioon edelliselle sijaluvulle merkittyjen ampuijen lukumäärä.

Joukkueulos:

Mikäli joukkuekilpailu järjestetään, on siitä mainittava kilpailukutsussa. Joukkuekilpailu toteutetaan liiton ammunnan yleissääntöjen mukaisesti. Joukkueen koko on 3 ampujaa.

Ammunnan johtaja selostaa kohdan 7. mukaisen ammunnan kulun 5 minuuttia ennen valmistautumisaikojen alkamista.

15. Komennot:

Valmistautumisaika 1 minuutti alkaa.

Viimeistään tämän komennon jälkeen tulee taulujen kääntä näkyviin.

Ampujat asettelevat varusteensa paikoilleen ja ottavat ampuma-asennon.

Ase lataamattomana ja varmistettuna sekä tyhjä lipas kiinnitettynä on sallittua suorittaa tähtäysharjoittelua.

Valmistautumisaika päättyy. Lipas irrota.

Ampujat irrottavat lippaan, sekä laskevat aseensa että lippaan alustalle.

Koelaukauksia varten enintään viidellä patruunalla lipasta.

Ampujat lipastavat 60 s:n aikana yhteen lippaaseen enintään viisi patruunaa.

Lipas kiinnitä, lataa ja varmista.

Ampujat kiinnittävät lippaan, lataavat ja varmistavat aseensa huolehtien siitä, ettei aseeseen piippulinja osoita yli taustavallin. Ampujat ottavat valmiusasennon.

Oletteko valmiit?

Mikäli kaikki ovat valmiit, komentaa ammunnan johtaja odotettuaan 3 s:

Taulut.

Jos "Oletteko valmiit?"-komennon jälkeen 3:n sekunnin aikana joku ampujista ilmoittaa "ei valmis", toistaa ammunnan johtaja kuuluvalla äänellä "ei valmis" ja antaa lisäaikaa 15 s, jonka jälkeen hän komentaa:

Huomio! Taulut.

Ampujat saavat poistaa varmistuksen. Taululaitteiden hoitaja käynnistää ajanoton ja kääntää taulut näkyviin ohjelman mukaisesti. Taulujen alkaessa kääntyä esiin aseiden saa nostaa

ampuma-asentoon ja ampua ohjelman mukaisen määrän laukauksia. Kun ampujat ovat ampuneet kaikki koelaukauksensa, he varmistavat aseensa ja laskevat sen alustalle. Ammunnan johtajan todettua kaikkien erään osallistuvien suorittaneen koelaukauksensa tai taulut käännetään pois 5 minuutin ampuma-ajan päätyttyä, ammunnan johtaja komentaa:

Tuli seis, lipas irrota, patruunat pois.

Ampujat irrottavat lippaan, varmistavat aseensa ja laskevat sen alustalle.

Jos joku ampujista ei ole ampunut kaikkia koelaukauspätruunoita, hän irrottaa lippaan, poistaa patruunat aseesta ja lippaasta sekä varmistaa aseensa että laskee sen alustalle.

Liikkuvat taakse, tarkastan aseet.

Ampujat vetävät liikkuvat taakse, kunnes ase ja lipas on tarkastettu.

Ammunnan johtaja ja/tai ratavalvojat tarkastavat, että aseet ja lippaat ovat tyhjiä.

Tähdätty läpilaukaus, varmista ase ja laske se alustalle. Tauluille.

Ampujat suorittavat tähdätyn läpilaukauksen, varmistavat aseensa ja laskevat sen alustalle, minkä jälkeen taulutuomarit ja ampujat menevät tauluille. Vähintään yksi ratavalvoja jää vartioimaan aseita. Taulutuomari liituaa iskemät ja ampujat paikkaavat taulunsa.

Kaikkien poistuttua tauluilta ja ampujien otettua paikkansa, ampujat voivat tarvittaessa säätää tähtäimiään. Kilpailu alkaa tähtäimien säädön jälkeen välittömästi komennolla:

Valmistautukaa ampumaan kilpailusarjat, aikaa 1 minuuttia.

Ampujat ottavat makuuasennon. Ase lataamattomana sekä varmistettuna että tyhjä lipas kiinnitettynä on sallittua suorittaa tähtäysharpjoittelua.

Valmistautumisaika päättyy. Lipas irrota.

Ampujat irrottavat lippaan ja laskevat aseensa alustalle.

Ensimmäisen sarjan kilpalaukauksia varten kolmeen lippaaseen kaksi patruunaa kuhunkin lipasta.

Ampujat lipastavat 60 s:n aikana kolmeen lippaaseen kaksi patruunaa kuhunkin.

Lipas kiinnitä, lataa ja varmista.

Ampujat kiinnittävät lippaan, lataavat ja varmistavat aseensa huolehtien siitä, ettei aseensa piippulinja osoita yli taustavallin. Ampujat ottavat valmiusasennon.

Oletteko valmiit?

Mikäli kaikki ovat valmiit, komentaa ammunnan johtaja odotettuaan 3 s:

Taulut.

Taulut kääntyvät näkyvistä komennosta "taulut".

Jos "Oletteko valmiit?"-komennon jälkeen 3:n sekunnin aikana joku ampujista ilmoittaa "ei valmis", toistaa ammunnan johtaja kuuluvalla äänellä "ei valmis" ja antaa lisäaikaa 15 s, jonka jälkeen hän komentaa:

Huomio! Taulut.

Ampujat saavat poistaa varmistuksen. Taululaitteiden hoitaja käynnistää ajanoton ja kääntää taulut näkyviin ohjelman mukaisesti. Taulujen alkaessa kääntyä esiin aseensa nostaa ampuma-asentoon ja ampua ohjelman mukaiset laukaukset. Kun ampujat ovat ampuneet kaikki sarjan mukaiset kilpalaukauksensa, he varmistavat aseensa ja laskevat sen alustalle. Ammunnan johtajan todettua kaikkien erään osallistuvien suorittaneen kilpalaukauksensa tai taulut käännetään pois sarjan ampuma-ajan päätyttyä, ammunnan johtaja komentaa:

Tuli seis, lipas irrota, patruunat pois.

Ampujat irrottavat lippaan, varmistavat aseensa ja laskevat sen alustalle.

Jos joku ampujista ei ole ampunut kaikkia sarjaan kuuluneita kilpalaukauksia, hän irrottaa lippaan, poistaa patruunat aseesta ja lippaasta. Varmistaa aseensa ja laskee sen alustalle.

Ampuja ilmoittaa ammunnan johtajalle ampumatta jääneet patruunat.

Toisen ja kolmannen sarjan ampumiseksi toistetaan ensimmäisen sarjan komennot. Kaikkien kolmen sarjan tultua ammutuksi, ammunnan johtaja komentaa:

Liikkuvat taakse, tarkastan aseet.

Ampujat vetävät liikkuvat taakse, kunnes ase ja lipas on tarkastettu.

Ammunnan johtaja ja/tai ratavalvojat tarkastavat, että aseet ja lippaat ovat tyhjät.

Tähdätty läpilaukaus, varmista ase ja laske se alustalle. Tauluille.

Ampujat suorittavat tähdätyn läpilaukauksen, varmistavat aseensa ja laskevat sen alustalle, minkä jälkeen taulutuomarit ja ampujat menevät tauluille. Vähintään yksi ratavalvoja jää vartioimaan aseita. Taulutuomari määrittää iskemän arvon ja liituaa iskemät. Ampujat paikkaavat taulunsa.

Kaikkien poistuttua tauluilta ammunnan johtaja antaa ampujille luvan pakata aseensa ja varusteensa.

16. Hyväksyntä

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