

SÄÄNNÖT - SUOMEKSI VAPAA KÄÄNNÖS

1. OSALLISTUMISOIKEUS

Osallistumisoikeus on kaikilla practical-ampujien turvallisten listalla olevat ampujat, joilla on voimassaoleva Suomen Ampujainliiton kilpailulisenssi.

Lisenssi on näytettävä kilpailupaikalla.

2. TAULUT JA BOXIT

Kaikkiaan kilpailussa on seitsemän asemaa ja kaikki niissä ammuttavat taulut on maalattu valkoisiksi ja tullaan maalaamaan aina uudestaan ennen kilpailijan ensimmäistä suoritusta. Kaikkien pyöreiden taulujen korkein kohta on 1524 mm (5') korkeudella (asetettu boxista nähden, eli jos maa on kalteva katkaistaan tolppia tarpeen mukaan sopiviksi). Kaikki suorakulmion muotoiset taulut on asetettu 1676 mm (5'6") korkeudelle. Poikkeuksena uusi The Pendilun stage, jossa 2 laitimmaista pyöreää taulua on asetettu 1830 mm korkeudelle.

Tauluja on erikokoisia, mutta ne ovat joko 254 mm (10") tai 305 mm (12") ympyröitä tai 457 mm x 610 mm (18" x 24") suorakaiteita, jotka on tehty hyvin kovasta teräksestä (myötölujuus 500 Mpa).

Taulut tulee asentaa, siten että taulun "naama" on kohtisuoraa ampujaa kohti. Heinäpaalit tai hiekkasäkit ovat hyviä roiskeen "absorjoijia". Tauluja joissa on kraatereita tai reikiä ei saa käyttää. Myöskään tauluja ei saa asentaa siten, että roiskeita pääsisi kilpailijan, tuomareiden tai katsojien päälle.

Kaikki boxit ovat 915 mm x 915 mm (3' x 3') paitsi Outer Limitissä boxit ovat 1219 mm x 1219 mm (4' x 4').

3. ASEET JA VARUSTEET

3.1 Yleistä

Yleiset aseita koskevat rajoitukset / säännökset noudattavat IPSC:n mukaisia sääntöjä, esim aseiden turvallinen toimiminen, varmistimet ym.

3.2 Suojalasit ja kuulosuojaimet

Suojalasit ja kuulosuojaimet ovat ehdottoman pakolliset kaikilla osallistujilla sekä katsojilla. Jos jollain henkilöllä ei ole näitä varusteitaan pyydetään häntä poistumaan kilpailupaikalta.

3.3 Ase

Aseen minimikaliiberi on 9mm / 38super. Kaikki aseet pitää pystyä sijoittamaan koteloon IPSC sääntöjen mukaisesti.

Samaa asetta, holsteria sekä holsterin paikkaa pitää käyttää koko kilpailun ajan. Jos kuitenkin johonkin edellisistä tulee mekaaninen ongelma, voidaan se korvata vastaavanlaisella välineellä.

Jos kilpailijalle tulee häiriö aseeseen tai se hajoaa, merkitään kuitenkin tämä suorituksen aika ja kilpailijan annetaan korjata / vaihtaa välineitään ennen seuraavaa suoritusta. Steel – kilpailussa ei ole siis oikeutta aseeseen hajoamisen tai häiriön takia ampumaosuuden uusimiseen.

Aseen vaihtaminen kilpailun aikana ilman järjestäjän lupaa tulkitaan epäurheilijamaisiksi käytökseksi.

Standard luokan ase on tehdasvalmisteinen ase, joka täyttää IPSC:n sääntöjen edellyttämät ehdot

3.4 Kotelot

Kotelot pitää sijoittaa vatsan lähetyville. Liipasin ei saa olla näkyvässä kun ase on kotelossa ja sen pitää olla ase paikallaan. **Huom. Standardiluokassakin kotelon saa sijoittaa vatsan lähetyville kuten yleisessäkin luokassa.**

3.5 Pukeutuminen

"Adidas" style, eli kaikki militaristinen pukeutuminen on kielletty. Ei maastopukuja, naamiovärejä ym... Kaikkia jotka ovat pukeutuneet militaristisesti pyydetään viipymättä poistumaan kilpailualueelta. Kilpailun ja sen hengen pitää olla "mediaystävällistä".

3.6 Patruunat

Magnum lataukset sekä panssarinlävistävät luodit ovat kiellettyjä. Reikäpääluoteja saa kuitenkin käyttää. Latausten PF on rajoitettu välille 120 – 185. Tämä sen takia että taulut kestäisivät mahdollisimman hyvin ja ajanottolaitteet reagoisivat laukauksiin luotettavasti.

4. RATAKÄYTTÄYTYMINEN

Kilpailijat menevät kilpailupaikalle lippaat valmiiksi ladattuna ja varustettuna sellaisin välinein, että mahdolliset uudelleenlipastamiset tms tapahtuvat ilman suuria viivytyksiä. Kilpailija voi myös ottaa lähetyvilleen avustajan lataamaan lippaitaan.

Kun kilpailija on lopettanut ampumaosuuden, tuomari kutsuu seuraavan kilpailija linjalle. Harjoitusvedot ja tähtäinkuvien otot pitää pitää minimissään ja ne **EIVÄT OLE SALLITTUJA ENSIMMÄISEN STRINGIN JÄLKEEN**. Standardi jällelataukseen käytettävä aika stringien välillä on 30 sekuntia. Jos kilpailija ei ole uudelleenvalmistautunut ampumaan tämän 30 sekunnin aikana, tuomari kehoittaa häntä lataamaan uudestaan. Tämän jälkeen kilpailijalla on 10 sekuntia aikaa valmistautua. Tuomari aloittaa suulliset ampumakomennot tämän 10 sekuntin jälkeen ja jos kilpailija ei ole aloita ampumista äänimerkistä sääntöjen mukaisesta asennosta, annetaan hänelle tämän stringin ajaksi maksimiaika (30 sek).

Kilpailijat saavat ampua niin monta laukausta kuin he näkevät tarpeelliseksi kyseisen stagen suorittamiseen, jokaisesta taulusta pitää löytä ainakin yksi osuma / suoritus.

5. TULOSLASKENTA

Aikasi on tuloksesi. Jokaisella asemalla on viisi taulua joista neljä ensimmäistä taulua pitää ampua jokaisen suorituksen aikana vapaassa järjestyksessä ja stop-taulu pitää ampua viimeisenä. Neljä parasta aikaa viidestä lasketaan yhteen, poikkeuksena Outer Limits ampumaosuudella lasketaan 3 parasta neljästä. Kilpailijalla jolla on pienin kokonaisaika voittaa kilpailun.

5.1 Tasatilanne

Jos kilpailijoiden kesken tulee tasatilanne ampumaosuudella ratkaiseen voiton nopeimman suorituksen aika, jos kuitenkin vielä ollaan tasatilanteessa katsotaan toiseksi paras aika jne... Jos kokonaiskilpailussa tulee tasatilanne määrää Speed Optionin kokonaisaika järjestyksen (voidaan myös määrätä ennalta toinenkin ampumaosuus tasatilanteen ratkaisijaksi).

5.2 Virheet

Kaikki laukaukset stoppipleitin jälkeen jätetään laskematta. Kaikki laukaukset jotka on laukaistu stoppipleitin jälkeen aiheuttavat stringiin 3 sekunnin sakon per laukaus. Jokaisen suorituksen maksimiaika on 30 sekuntia. Jos kilpailija ei ole suoriutunut suorituksestaan 30 sekunnin aikana, kehoitetaan kilpailijaa lopettamaan ja lataamaan uudestaan seuraavaa suoritusta varten.

3 sekunnin aikasakko annetaan jos kilpailija aavistaa tai hyppää ennen aloitussignaalia, jalkarikkeistä, ammuttaessa vääriä tauluja väärästä boxista, väärästä liikkumisesta tai siirtymättä jättämisestä.

Jalkavirheeksi tulkitaan se, että jalka mikä tahansa osa jalasta koskettaa maata boxin ulkopuolella. Tarkennus: Kilpailija saa koskettaa boxia jalallaan / laskea painonsa boxiin, mutta maata boxin ulkopuolella ei saa koskea.

5.3 Erikoistapauksia stageilla

Showdown ampumaosuudessa on kaksi 915 mm x 915 mm boxia ja kaksi stringiä ammutaan toisessa boxista ja kaksi toisesta. Ampuja saa valita mistä boxista hän viimeisen viidennen stringinsä ampuu. Stagessa **El liikuta** boxista toiseen laukausten välillä.

Outer Limits:ssä on kolme 1219 mm x 1219 mm boxia. Ampuja aloittaa suorituksen heikomman käden puoleisesta boxista ja ampuu siitä 18,2 m ja 32 m päässä olevat taulut, jotka ovat heikomman käden puolella stop - platea ja siirtyy tämän jälkeen keskimmäiseen boxiin ja ampuu siitä kaksi taulua + stoppi platen. Boxien välimatka on 1,83 m (6').

5.4 Tulosten tarkistaminen

Kilpailusuoritusten (aikojen) tarkastaminen ja allekirjoittaminen kaikkien stringien jälkeen on kilpailijan vastuulla. Jos herää jotain kysymyksiä ko ajoita, kilpailijaa pyydetään ottamaan yhteyttä tuomariin. Jos ongelma ei ratkea tuomarin avustuksella niin kilpailun johtaja pitää pyytää paikalle.

5.5 Liikkuminen

Outer Limit stagella ammutaan kahdesta eri boxista. Lähtöboxista määrätyt taulut pitää ampua molemmat jalat koskettaen maata boxin sisällä. Jos kilpailija on lähtenyt liikkeelle ja hän haluaa paikata mahdollisia ohilaukauksia pitää hänen palata aloitusboxiin siten, että molemmat jalat koskettavat maata taas boxin sisällä. Virheistä rangaistaan proseduraalivirheellä (3 sek) / ammuttu laukaus.

Kun kilpailija saapuu boxiin B on hänellä mahdollisuus aloittaa ampuminen kun toinen jalka on jo boxissa ja toinen on ilmassa, mutta jos kilpailijalla toinen jalka koskettaa maata boxin ulkopuolella rankaistaa häntä prosedural virheellä / laukaus. Jos kilpailija ampuu tauluja väärässä järjestyksessä hänelle tuomitaan sekä missit että prosedural virheet jokaisesta laukauksesta erikseen.

Outer Limits:issä on samat liikkumista koskevat säännöt kuin Flying M 2000:sakin. Kilpailija saa liikkua boxista A vasta kuin kaksi ensimmäistä taulua on ammuttu. Takajalka pitää olla ilmassa samoin säännöin kuin edellisessäkin kohdassa saavuttaessa toiseen boxiin.

5.6 Rangaistukset

Kolmen sekunnin aikasakot annetaan toimintavirheistä, aavistuksista, ohiammutuista tauluista, jalkavirheistä sekä käsien "valuttamisesta".

Kaikeinlainen hyppiminen ja aavistelu on ehdottomasti kielletty! Käsien pitää olla liikumattomassa tilassa "Stand by" kehoituksen jälkeen. 3 sekunnin aikasakko seuraa aavistamisesta, ennenaikaisesta aloittamisesta, käsien tai muusta ylimääräisestä liikkeestä.

Käsien paikka

Käsien tulee olla "Surrender" asennossa. Tämä tarkoittaa sitä, että kädet ovat hartioiden korkeudella ja ranteiden sekä kämmensyrjiä pitää näkyä takaapäin. Tuomari pysäyttää suorituksen heti ja antaa yhden varoituksen jos näin ei ole. Jos kilpailija ei noudata sääntöjä varoituksesta huolimatta annetaan hänelle 3 sekunnin aikasakko jokaisesta rikkeestä.

Rimfire luokassa lähtöasento on ase ladattuna kädessä, asepiippu osoittaa turvalliseen suuntaan ja kyynerpäät koskettavat kylkiä.

6. RATAKOMENNOT

"Load And Make Ready"

Kilpailija kääntää rintamasuuntansa tauluille, laittaa itselleen kuulosuojaimet ja suojasit ym sekä lataa aseensa

"Shooter Ready?"

Kilpailijan on selvästi ilmaistava ratatuomarille jos hän ei ole valmis aloittamaan.

"Standby"

Suorituksen aloitusmerkki annetaan 0,5 – 1,5 sekunnin sisällä tästä komennosta. Standby komennon jälkeen kilpailija ei saa enään vaihtaa asentoaan ilman ratatuomarin kommentia.

"Reload"

Kilpailija voi lisätä aseeseensa patruunoita tai vaihtaa lipasta.

"If You Are Finished, Unload And Show Clear"

Jos kilpailija on päättänyt suorituksensa, ase tyhjennetään ja se esitetään avonaisena ratatuomarin tarkastettavaksi: Puoliautomaattiasesta poistetaan lipas ja patruuna sekä luisti lukitaan taka-asentoon. Revolverin rumpu käännetään sivulle ja patruunapesät tyhjennetään. Aseiden tyhjentämisen on tapahduttava siten, että piippu osoittaa koko ajan turvalliseen suuntaan ja sormet on pois liipasinkaaren sisäpuolelta.

"Gun Clear"

Ratatuomarin on todettava ase tyhjäksi

"Hammer Down"

Ampuja laskee luistin eteen tai sulkee revolverin rummun ja ampuu tyhjän laukauksen turvalliseen suuntaan.

"Holster"

Ampuja koteloi aseensa / laittaa aseeseen asepuussiin.

"Range is Clear"

Yksikään kilpailija, tuomari tai muu henkilö ei saa liikkua kohti ampumalinjan yli kunnes tuomari on antanut tämän komennon. Kun komento on annettu toimitsijat ja kilpailija voivat mennä tauluille.

7. TURVALLISUUSMÄÄRÄYKSET

Aseita ei saa missään tapauksessa ladata ilman ratatuomarin kommentoja. Puoliautomaattiaseissa ei saa olla lipasta sisällä ja revolverien sylinterit pitää olla tyhjat.

Latauksen ja tyhjentämisen aikana, ammuttaessa, häiriöiden aikana aseeseen tulee olla suunnattu turvalliseen suuntaan ja alaviistoon. Jos kilpailija rikkoo näitä sääntöjä, esim liikkuu sormi liipaisinkaaren sisällä tai rikkoo turvasektoreita, tuomari pyytää häntä tyhjentämään aseeseen ja kilpailija saa samanaikaisesti Match DQ eli hänet diskataan koko kilpailusta.

Jokaisen stringin välillä kilpailija ei saa siirtyä paikaltaan kunnes ase on tyhjennetty, tarkastettu ja hyväksytty tuomarin toimesta. Tämän jälkeen ase voidaan laittaa koteloon tai pussiin.

Kilpailija ei saa käsitellä asetta kuin tuomarin läsnäollessa tai safety arealla (jossa ei missään tapauksessa saa käsitellä patruunoita).

Jos kilpailijalla putoaa ase suorituksen aikana hän ei saa nostaa sitä itse vaan hänen pitää pyytää siihen tuomarin lupa. Tämän jälkeen kilpailija tyhjentää aseeseen ja tuomari tarkastaa sen. Kilpailija diskataan ladatun aseeseen pudottamisesta.

Turvallisuusrikkomukset

Seuraavat turvallisuusrikkomukset saattavat aiheuttaa kilpailijan diskaamisen, yksi = varoitus - kaksi = diskaaminen:

Lataamattoman pistoolin osoittaminen turvasektorien ulkopuolelle.

- Lataamattoman pistoolin pudottaminen
- Kilpailija lähteen suorituspaikalta ladatun aseeseen kanssa
- Kontrolloimaton laukaus turvalliseen suuntaan
- Kilpailija nostaa pudonneen aseeseen ilman tuomarin lupaa.

Seuraavat rikkomukset aiheuttaa heti kilpailijan diskaamisen

- **Osoittaa turvasektoreiden ulkopuolelle ladatulla aseella.**
- **Pudottaa ladatun aseeseen**
- **Ase laukeaa heti holsterista tai alle 5 metrin päähän maahan**
- **Vaarallinen aseenkäsittely**
- **Alkoholin / narkoottisten aineiden vaikutuksen alaisuudessa ampuminen**