

## **Sovelletun reserviläispistooliammunnan säännöt** (testattu versio)

Säännöt on sovellettu RA-7 (itselataavalla kiväärillä ammuttava, entinen RA-3) ammunnan säännöistä pistoolille. (Säännöt muokannut 4.10. 2005, Matti Heikkilä/Vammalan Reserviläiset ry)

Nopeiden kertalaukausten ja kahden nopean laukauksen ampuminen pystyasennosta sotilaspistoolilla. (Ko. ammunta voidaan myöskin ampua .22 kaliiberin aseilla, mutta omassa sarjassaan.)

1. Nämä säännöt on muokattu sotilaspistooliammuntaan sopiviksi soveltaen ResUL:n, RUL:n ja RES:n järjestämissä tilaisuuksissa ammuttavaa RA 7 –ammuntaa (joka ammutaan itselataavalla kiväärillä).
2. Sarjat: H / joukkue H kaikki ampujat ikään ja sukupuoleen katsomatta  
H 50 / joukkue H50 kilpailuvuonna 50 vuotta täyttävät ja vanhemmat
3. Ase:  
Sotilaskäyttöön suunnitellun kaltainen vakiokuntoinen, avotähtäimillä varustettu itselataava pistooli, jonka kaliiberi on 7,62 tai isompi.  
  
Varusteet:  
Kilpailussa käytetään kahta lipasta. (peruste: ko. aseet myydään yleensä kahdella lippaalla varustettuna)  
  
Asu:  
Normaali ulkoilu- tai maastoasu.
4. Kilpailutauluna käytetään Puolustusvoimien ampumataulua n:o 03 (150 m kivääritaulu).
5. Ampumaetäisyys on 25 m. Ampuma-asento on pystyasento. Ammunta voidaan suorittaa joko yhden- tai kahden käden ampumaotetta käyttäen. Valmiusasennossa ase on noin 45 asteen kulmassa maata kohden. Myös kilpailusarjaa suoritettaessa ase on noin 45 asteen kulmassa maata kohden taulujen ollessa käännettynä pois ja aseeseen saa nostaa ampuma-asentoon vasten taulujen alkaessa kääntymä esiin.

Ammunnassa käytettävät ajat ja ammuttavat patruunamäärät perustuvat ampumaradoilla jo valmiina oleviin taulunkääntölaitteisiin (vrt. isopistooli- ja olympiapistooliammunnat).

Erityistä huolellisuutta tulee noudattaa koko ammunnan aikana, mutta erityisesti silloin kun vaihdetaan aseeseen lipasta. Koko lippaan vaihdon ajan aseeseen pitää olla suunnattuna noin 45 asteen kulmassa maahan nähden ja aseeseen perussuunnan on oltava taulujen suuntaan. Vakava aseeseen varomaton käsittely johtaa välittömästi ampujan hylkäämiseen. Aseeseen piippulinja ei saa missään vaiheessa osoittaa yli taulujen takana olevan suojavallin.

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 komentaa ”LATAA”.

6. Ennen varsinaista kilpailua saa ampua viisi (5) koelaukausta. Aikaa on 10 minuuttia. Ei näyttöä, ei kaukoputkea ja avustajan käyttö ei ole sallittua. Iskemät taulussa liituaa tuomari ja paikkaa ampuja ennen varsinaista kilpailua.

7. Ammunnan kulku:

1. sarja
- kaksi lipasta, toisessa lippaassa neljä ja toisessa kuusi patruunaa.
  - ensimmäisen lippaan tyhjennyttyä ammunnan aikana, lippaan vaihdosta huolehtii ampuja, ilman eri käskyä
  - sarjan alkaessa taulut ovat poissa näkyvistä 7 s
  - taulu näkyvissä 4 s, jolloin ammutaan yksi laukaus
  - taulu poissa näkyvistä 7 s
  - taulu näkyvissä 4 s, jolloin ammutaan yksi laukaus
  - edellä kuvattu toistetaan kunnes kaikki kymmenen patruunaa on ammuttu.

2. sarja
- kaksi lipasta, toisessa lippaassa neljä ja toisessa kuusi patruunaa
  - ensimmäisen lippaan tyhjennyttyä ammunnan aikana, lippaan vaihdosta huolehtii ampuja, ilman eri käskyä
  - sarjan alkaessa taulut ovat poissa näkyvistä 7 s
  - taulu näkyvissä 3 s, jolloin ammutaan yksi laukaus
  - taulu poissa näkyvistä 7 s
  - taulu näkyvissä 3 s, jolloin ammutaan yksi laukaus
  - edellä kuvattu toistetaan kunnes kaikki kymmenen patruunaa on ammuttu

3. sarja
- kaksi lipasta, toisessa lippaassa neljä ja toisessa kuusi patruunaa.
  - ensimmäisen lippaan tyhjennyttyä ammunnan aikana, lippaan vaihdosta huolehtii ampuja, ilman eri käskyä
  - sarjan alkaessa taulut ovat poissa näkyvistä 7 s
  - taulu näkyvissä 4 s, jolloin ammutaan kaksi laukausta
  - taulu poissa näkyvistä 7 s
  - taulu näkyvissä 4 s, jolloin ammutaan kaksi laukausta
  - edellä kuvattu toistetaan kunnes kaikki kymmenen patruunaa on ammuttu.

8. Ohilaukaukseksi tuomitaan numerorenkään ulkopuolelle ammuttu laukaus, kokonaan ohi ammuttu laukaus tai laukaus, jonka iskemän pituus on vähintään kaksi kertaa luodin halkaisija. Myös kimmoke on ohilaukaus.

9. Mikäli taulusta löytyy ylimääräinen iskemä, lasketaan tulokseksi 30 huonointa iskemää. Jos kuitenkin voidaan varmuudella todeta jonkun muun ampuneen ylimääräisen laukauksen ampujan tauluun, lasketaan tulokseksi 30 parasta iskemää.
10. Asehäiriö ei oikeuta uusintaan.
11. 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. Sääntöjen rikkomisesta rangaistaan kilpailijaa vähentämällä joka kerralla lopputuloksesta kaksi (2) pistettä. Turvallisuusmääräysten vakavasta laiminlyönnistä kilpailija on suljettava pois kilpailusta ja hänen tuloksensa tulee mitätöidä.
13. Iskemän arvon määrittämiseen käytetään 9 mm:n tulkkia.
14. Kilpailijan sijoitus määritetään tuloksen perusteella.
15. Tasatuloksen sattuessa ratkaistaan sijoitus seuraavasti:

#### Henkilökohtainen kilpailu

##### A. Sijat 1-3:

Ampumalla uusinta siten kuin 2. sarja (3 s) ammutaan. Mikäli vielä on tasatulokset, ammutaan toinen uusinta. Mikäli edelleen on tasatulokset, merkitään kilpailijat samalle korkeammalle sijaluvulle. Seuraavaa sijalukua määriteltäessä otetaan huomioon samalle sijaluvulle merkittyjen kilpailijoiden määrä.

##### B. Sijat 4-8 ratkaisee:

1. iskemien määrä
2. kymppien määrä, yhdeksikköjen määrä jne.
3. sisäkymppien määrä

##### C. Sijat 9:stä eteenpäin:

Ampujat merkitään samalle sijaluvulle sukunimensä mukaiseen aakkosjärjestykseen. Seuraavaa sijoitusta määrättäessä otetaan huomioon edelliselle sijaluvulle merkittyjen ampujien lukumäärä.

#### Joukkuekilpailu

A. Sijat 1-3 ratkaistaan kuten henkilökohtaisen kilpailun sijat 4-8.

##### B. Sijat 4:stä eteenpäin :

Joukkueet merkitään samalle sijaluvulle joukkueen virallisen nimen mukaiseen aakkosjärjestykseen. Seuraavaa sijoitusta määrättäessä otetaan huomioon edelliselle sijaluvulle merkittyjen joukkueiden lukumäärä.

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

17.

**Komennot:**

***Valmistautumisaika 5 minuuttia alkaa.***

Ampujat asettelevat varusteensa paikoilleen ja ottavat ampuma-asennon. Ase lataamattomana on sallittua suorittaa tähtäysharjoittelua.

***Valmistautumisaika päättyy. Lipas irrota.***

Ampujat irrottavat lippaan ja laskevat lippaan sekä aseensa alustalle.

***Koelaukauksia varten enintään viidellä patruunalla lipasta.***

Ampujat lipastavat 45 s:n aikana yhteen lippaaseen enintään viisi patruunaa.

***Lipas kiinnitä, lataa..***

Ampujat kiinnittävät lippaan ja lataavat 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.***

Taululaitteiden hoitaja käynnistää ajanoton ja kääntää taulut näkyviin ohjelman mukaisesti. Taulujen alkaessa kääntyä esiin aseensa nostaa ampuma-asentoon ja ampua ohjelman mukaisen määrän laukauksia. Kun ampujasta on ampunut kaikki koelaukauksensa, he laskevat aseensa alustalle, aseensa piippu tauluille päin. Ammunnan johtajan toivottua kaikkien erään osallistuvien suorittaneen koelaukauksensa tai taulut käännetään pois 10 minuutin ampuma-ajan päätyttyä, ammunnan johtaja komentaa:

***Tuli seis, lipas irrota, patruunat pois.***

Ampujat irrottavat lippaan ja laskevat sen alustalle.

Jos joku ampujista ei ole ampunut kaikkia koelaukauspäruunoita, hän irrottaa lippaan, poistaa patruunat aseesta ja lippaasta ja laskee ne alustalle.

***Liikkuvat taakse, tarkastan aseet.***

Ampujat vetävät liikkuvat taakse kunnes ase ja lipas on tarkastettu.

Ammunnan johtaja ja/tai ratavalvojat tarkastavat, että aseet ja lipaat ovat tyhjä.

***Tähdätty läpilaukaus ja laske ase alustalle. Tauluille.***

Ampujat suorittavat tähdätyn läpilaukauksen ja laskevat aseensa alustalle, minkä jälkeen taulutuomarit ja ampujasta menevät tauluille. Vähintään yksi ratavalvoja jää vartioimaan aseita.

Taulutuomari liituaa iskemät ja ampujasta paikkaavat taulunsa.

Kaikkien poistuttua tauluilta ja ampujien otettua paikkansa alkaa kilpailu välittömästi komennolla:

***Valmistautukaa ampumaan kilpailusarjat, aikaa 2 minuuttia.***

Ampujat ottavat ampuma-asennon. Ase lataamattomana on sallittua suorittaa tähtäysharjoittelua.

***Valmistautumisaika päättyy.***

Ampujat laskevat aseensa alustalle.

***Ensimmäisen sarjan kilpalaukauksia varten toiseen lippaaseen neljä ja toiseen kuusi patruunaa lipasta.***

Ampujat lipastavat 45 s:n aikana toiseen lippaaseen neljä ja toiseen kuusi patruunaa.

***Lipas kiinnitä, lataa.***

Ampujat kiinnittävät lippaan ja lataavat 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.***

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 laskevat aseensa 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 ja laskevat sen alustalle.

Jos joku ampujista ei ole ampunut kaikkia sarjaan kuuluneita kilpalaukauksia, hän irrottaa lippaan, poistaa patruunat aseesta ja lippaasta, ilmoittaa ammunnan johtajalle ampumatta jääneet patruunat ja laskee ne alustalle.

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 lippaat on tarkastettu. Ammunnan johtaja ja/tai ratavalvojat tarkastavat, että aseet ja lippaat ovat tyhjä.

***Tähdätty läpilaukaus ja laske se alustalle. Tauluille.***

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

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

18.

Lisämerkintä.

Ammuttaessa puolustusvoimien radalla, on noudatettava puolustusvoimien turvaohjesäännön mukaisia komentoja ja ampuma-asentoja.