

C.1 Yleiset periaatteet

C.1.1 Käytettävien taulujen tulee kuvata sellaisia kohteita, joita vastaan tuliaseita voidaan olettaa käytettävän.

C.1.2 Pahvitauluista lasketaan yleensä perinne kiväärillä ammuttaessa yksi osuma per taulu. Jos karabiinilla kisataan samassa luokassa, vaaditaan kaksinkertainen määrä osumia per taulu.

C.1.3 Yhdessä tehtävässä ei saa käyttää useampaa kuin kahta eri taulutyyppeä, ja taulujen pisteytys tulee kertoa ampujille ennen suoritusta.

C.1.4 Tehtävien tulos perustuu käytettyyn aikaan ja suorituksen aikana tauluista ja mahdollisista erikseen määrättävistä tehtävistä (esim. kranaatinheitto) saataviin aikasakkoihin.

C.1.5 Jos ampujien loppupisteet ovat tasan, vähemmän aikasakkoja saanut voittaa.

C.1.6 Tarkentavia ohjeita tauluista, osumien tulkinnasta sekä pistelaskusta annetaan kilpailukutsussa tai kilpailun alkupuhuttelussa.

C.2 Taulut

C.2.1 Sopivia tauluja ovat osumaan reagoivat taulut, eri maiden armeijoiden käyttämät taulut tai em. taulujen osat. Muitakin tauluja voidaan käyttää, kunhan niiden muoto ja pisteytys selvitetään ampujille.

C.2.2 Taulujen tulee erottua taustastaan ja toisistaan sää- ja valaistusolosuhteiden vaihtelusta riippumatta ampumapaikalta katsoen.

C.2.3 Osumaan reagoivat taulut on valmistettava ja asetettava niin, että kimmokkeiden vaara on mahdollisimman pieni.

C.2.4 Osumaan reagoivien taulujen on aina kaaduttava tai rikkouduttava hyväksyttävästä osumasta ja ne on asennettava siten, etteivät ne voi kääntyä sivuttain.

C.2.5 Taulu voidaan määrätä etenemisen estäväksi, jolloin siinä pitää olla osuma 0-tai 1-alueella. Tällaista taulua ei käytetä rajoitettu laukausmäärä tehtävissä.

C.2.6 Osumasta reagoivia tauluja ammuttaessa tulee ampumaetäisyyden kimmokkeiden ja sirpalevaaran takia olla pistoolikaliiperisilla aseilla vähintään kahdeksan (8) metriä.

Kiväärillä ammuttaessa tulee ampumaetäisyyden olla vähintään 20 metriä.

C.2.7 Reagoivat taulut tulee kalibroida siten, että ne kaatuvat koko kaliiperin osumasta osuma-alueelle. Osuma-alue on se osa taulua joka näkyy ampumapaikalle.

C.2.8 Reagoivien taulujen osumakohdat tulee maalata tarvittaessa suoritusten välillä mikäli niitä ei vaihdeta suoritusten välillä.

6.2.9 Ei-ammuttavat taulut tulee erottaa ammuttavista tauluista.

C.2.10 Taulutyyppeihin liittyviä turvallisuusmääräyksiä voidaan täydentää tai tiukentaa kilpailupuhuttelussa.

C.3 Taulupisteet

C.3.1 Kilpailun järjestäjä voi asettaa vapaasti tehtävien pisteytyksen. Taulujen osuma-alueet voidaan määrittää vapaavalintaisesti. SRA, IDPA tai IPSC-tyyppisistä tauluista lasketaan yleensä osuma-alueiden mukaan sakkosekunteja: A-alue nolla (0), C-alue yksi (1) ja D-alue kolme (3) sekuntia.

C.3.2 Tauluista lasketaan kuvauksen mukainen määrä korkeimpia osumia. Lisäksi lasketaan mahdollisista oheistehtävistä saadut aiksakot.

C.3.3 Taulujen pisteytys ja aikasakot on ilmoitettava ampujalle etukäteen.

C.4 Osumien tulkkaus

C.4.1 Osumien tulkkauksen suorittaa tuomari, tulkkauksessa ei saa käyttää apuvälineitä.

C.4.2 Ampuja ei saa koskettaa tauluja ennen niiden tulkkausta. Jos ampuja on mennyt metriä lähemmäs taulua ja tuomarin arvion mukaan saattanut vaikuttaa taulun tuloksiin ennen tulkkausta, tuomitaan taulu ilman osumia olevaksi.

C.4.3 Osumaksi katsotaan taulun reunassa olevan tulkkauusrajan rikkova koko kaliiberin osuma. Mikäli taulu on ositettu, tulee leikkaukseen lisätä tulkkauusraja 5 mm päähän leikatusta reunasta. Läpäisevän esteen takana olevaa taulua ei tule osittaa. Missään taulussa ei hyväksytä sirpaloitunutta osumaa.

C.4.4 Kääntyvissä tauluissa ei osumaksi hyväksytä luodinreikää, jonka halkaisija on yli kaksi kertaa käytetyn luodin halkaisija.

C.4.5 Kaikki taulut ovat läpäiseviä, ellei tehtäväkuvauksessa haluta toisin määrätä.

C.4.6 Mikäli sama laukaus on tuottanut osuman kahdessa taulussa, osuma tulkitaan molemmissa tauluissa.

C.4.7 Osuma-alueiden rajalla oleva osuma tulkitaan korkeamman pistemäärän antavaksi, jos osuma on koko kaliiberin osuma.

C.4.8 Mikäli ampuja on tyytymätön taulun tulkkaukseen, toimitetaan taulu ratamestarille, jonka päätös on lopullinen.

C.5 Pistelaskutavat

a) Rajoittamaton: Suoritusaikaa ja laukausmäärää ei rajoiteta. Käytetään sovelletuissa tehtävissä. Puuttuvista osumista annetaan ohilaukausrangaistus, joka on viisi (5) sakkosekuntia.

b) Rajoitettu aika: Suoritus aika on rajoitettu, mutta laukausmäärää ei. Tulos on ammutuista virhepisteistä saatujen pisteiden summa. Käytetään esim. kääntyvillä taululaitteilla tai palvelusammuntatyypisissä vakioitehtävissä. Ajan ylittämisestä tulee kolme (3) sakkosekuntia.

c) Rajoitettu laukausmäärä: Suoritus aikaa ei ole rajoitettu, mutta käytettävä laukausmäärä on. Käytetään yleensä vakioitehtävissä. Ylimääräisistä tai puuttuvista laukauksista tulee kolme (3) sakkosekuntia.

d) Rajoitettu aika ja laukausmäärä. Voidaan käyttää tehtävissä jotka mittaavat osumatarkkuutta tietyssä ajassa. Ajan ylittämisestä, ylimääräisistä tai puuttuvista laukauksista tulee kustakin kolme (3) sakkosekuntia.

C.6 Pistelaskun rangaistukset

C.6.1 Mikäli ampujalta jää tehtävän suorittaminen kesken, lasketaan siihen asti ammutut sakkosekunnit ja aika. Puuttuvista osumista ja laukauksista annetaan sääntöjen mukaiset rangaistukset.

C.6.2 Toimintavirheellä tarkoitetaan suoritusta, jossa poiketaan kuvauksessa annetuista toimintatavoista. Rangaistuksena annetaan kolme (3) sekuntia aikasakkoa jokaisesta eri virheestä. Tuomarin tulee määritellä virheiden lukumäärä sekä toimintavirheiden syy. Nämä tiedot merkitään selvästi tuloslomakkeeseen.

C.6.3 Jokaisesta ns. Tiitinen-tunnelin pudotetusta rimasta tulee yksi toimintavirhe (3 sek.).

C.6.4 Soveltavissa tehtävissä osumasta E/A taulussa rangaistaan kahdenkymmenen (20) sekunnin aikasakolla. Vakio tehtävissä voidaan käyttää alempaa viiden (5) sekunnin aikasakkoa.

C.6.5 Ohilaukaus kaatuvassa tai särkyvässä taulussa tuottaa viisi (5) sekuntia aikasakkoa.

C.6.6 Jos etenemisen estävässä taulussa ei ole osumaa, siitä ja sen jälkeisistä tauluista tulee viisi (5) sekuntia aikasakkoa per taulu plus puuttuvista osumista tuleva rangaistus.

C.6.7 Jos ampuja ohittaa ampumattoman taulun, yrittämättä ampua sitä kohti, seuraa siitä toimintavirhe (3 sekuntia) ja ohilaukausrangaistus (5 sekuntia per vaadittu laukausmäärä). Rangaistus ja syy pitää merkitä kilpailijan tulokorttiin.

C.6.8 Jos ampuja toimii vastoin tehtäväkuvausta tahallisesti (esim. ei suorita oheistehtävää tai jättää tauluja ampumatta) tai muuten yrittää saada itselleen etua lajin hengen vastaisesti, seuraa siitä 20 sekunnin aikasakko epäurheilijamaisesta käytöksestä.

C.6.9 Mikäli ampuja ei reagoi tuomarin tai kirjurin SUOJA-komentoon kolmen (3) sekunnin sisällä, tulee siitä toimintavirhe..

C.6.10 Mikäli ampuja saa kaksi rangaistusta epäurheilijamaisesta käytöksestä, suljetaan hänet kilpailunjohtajan päätöksellä pois kilpailusta.

C.7 Lopputulokset

C.7.1 Pistemäärää laskettaessa lisätään aikaan kohdan C.3 mukaiset sakkosekunnit puuttuvista osumista. Niihin lisätään kohdan C.6 mukaiset rangaistukset.

C.7.2 Ampujan kokonaistulos saadaan laskemalla yhteen kaikkien ampumatehtävien ajat, sakot ja rangaistukset yhteen. Voittaja on se kilpailija, joka on saanut pienimmän ajan.

C.7.3 Tulokset ilmoitetaan luokat erikseen.

C.7.4 Tulosten laskentaan käytetään soveltuvaa laskentaohjelmaa. Tulokset lasketaan kahden desimaalin tarkkuudella.