

TAKTISEN TOIMINTA-AMMUNNAN SÄÄNNÖT

TTa versio 1.1

27.01.2019

Sisällysluettelo

1. Johdanto

1.1 Yleiset periaatteet

1.2 Kilpailut

1.3 Ampumatehtävät

1.4 Ratalaitteet

1.5 Ajanotto

2. Turvamääräykset

2.1. Yleinen turvallisuus

2.2 Sektorit

2.3 Aseiden ja ampumatarvikkeiden käsittely

Kilpailualueella yleisesti kiellettyä

Tehtävän suoritusalueella kiellettyä

3. Toiminta suoritusalueella

3.1 Yleistä

3.2 Lataaminen ja suojankäyttö

4. Ase- ja varustemääräykset

4.1 Yleistä

4.2 Varusteet

5. Tuloslaskenta

6. Uusinnat ja valitusmenettely

6.1 Uusinnat

6.2 Valitusmenettely

Liite A. Ratakomennot

Liite B. Käytettävät asetyypit

Liite C. Käytettävät taulut ja pistelaskenta

Liite D. Tuloslomake

Liite E. Kilpailun toimihenkilöt

Liite F. Tehtäväkuvaus-pohja

1. Johdanto

Nämä säännöt on tehty yhteistyössä Hyvinkään Reserviupseereiden ja Reserviläisten kanssa.

1.1 Yleiset periaatteet

Taktisen Toiminta-ammunnan (TAa) tarkoituksena on kehittää reserviläisten ampuma- ja aseenkäsittelytaitoa ja mahdollistaa kilpaileminen myös keräily- ja perinneaseilla eri luokissa ja näin vaalia myös veteraaniperinnön säilyttämistä.

Ampujalla tulee olla voimassaoleva ampumaharrastusvakuutus ja hänen tulee osoittaa omaavansa turvalliseen aseenkäsittelyyn vaadittavat taidot. Alle 18-vuotiaalla tulee lisäksi olla huoltajan allekirjoittama kirjallinen osallistumislupa.

1.2 Kilpailut

1.2.1 Kilpailu koostuu ampumatehtävistä, joilla voidaan käyttää joko yhtä tai useampaa eri asetyyppeä. Yhdistelmäkisoissa ampujan luokka määräytyy pääasetypin mukaan. Katso [liite B](#).

Kilpailun voittaja ratkaistaan laskemalla yhteen eri ampuma-tehtävien tulokset [liitteen C](#) mukaisesti.

1.2.2 Kilpailukutsussa tulee määritellä eri luokat ja niiden voittajat tulee palkita, mikäli luokassa on ollut toivottu määrä osallistujia. Kilpailun järjestäjä voi määritellä osallistujamäärän etukäteen.

Kilpailukutsussa on ilmoitettava myös käytettävät asetyypit, ampumatehtävien lukumäärä, minimilaukausmäärä ja maksimiampumaetäisyydet.

1.2.3 Käytettävät aseet voidaan jakaa luokkiin valmistusvuoden, toimintatavan, valmistusmaan tai kaliiperin perusteella. ([Liite B](#).) Yleisperiaate, jonka mukaan aseet jaetaan valmistusvuoden mukaisiin luokkiin ovat:

Perinneaseet: valmistettu ja suunniteltu ennen vuotta 1945.

Kylmän sodan aikaiset aseet: valmistettu ja suunniteltu 1945-1991.

Modernit sotilasaseet: mikä tahansa ase, joka voidaan hyväksyä kilpailukutsussa määriteltyihin luokkiin.

1.2.4 Sarjatulta ampuvia aseita voidaan käyttää, mikäli ne on sallittu radan säännöissä tai kilpailukutsussa on määritelty siihen soveltuva aseluokka.

1.2.5 Kilpailunjärjestäjä voi jakaa kilpailijat luokkiin myös käytettävien varusteiden mukaan. Esim:

- A) Taistelija: kilpailijalla tulee olla vähintään III-tason suojavaarustus.
- B) Tiedustelija: kilpailijalla tulee olla vähintään taisteluliivi.
- C) Reserviläinen: kilpailijalla tulee olla vähintään maastokelpoinen varustus.

1.2.6 Kilpailu päättyy kun tulosten tarkistusaika on päättynyt.

1.3 Ampumatehtävät

1.3.1 Yksi ampumatehtävä sisältää tehtävän kuvauksen mukaisen pisteytettävän suorituksen. Ampumatehtävään voidaan liittää oheistehtäviä.

1.3.2 Ampumatehtävien tulee olla monipuolisia, todenmukaisia ja käytettäville asetyypeille sopivia sekä sisältää tilanteenmukaista toimintaa. Vakio-tehtävässä suojan käyttämättä jättämisestä ei rangaista, jos esim. ampuma-asento tai siirtyminen on määrätty tehtäväkuvauksessa.

1.3.3 Ampumatehtävän suunnittelulla pyritään luomaan olosuhteet, jotka ohjaavat ampujaa tilanteen mukaiseen toimintaan. Ampumatehtävä tai osa siitä voidaan määrätä suoritettavaksi vahvemmalta tai heikommalta puolelta kuvaamaan esimerkiksi haavoittumista.

1.3.4 Ennen tehtävän suorittamista ampujille annetaan suullinen kuvaus, jonka tulee olla selkeä ja sisältää kaikki tarpeellinen tieto tehtävän suorittamiseen turvallisesti.

1.3.5 Tehtävien jaottelu:

A) **Vakio**: Koostuu yleensä palvelusammuntatyypisistä tehtävistä tai fyysisen rasituksen alla suoritettavasta tehtävästä, jossa suoritustapa on ennalta määrätty.

B) **Sovellettu**: Tehtävä jolla on monipuolista liikettä/toimintaa. Suoritustapa on vapaa. Yhteen suoritukseen voi sisältyä usean asetyypin käyttöä.

1.3.6 Vakio-tehtävässä pakollinen lippaanvaihto voidaan määrätä suoritettavaksi ensimmäisen ja viimeisen laukauksen välisenä aikana.

1.3.7 Perinne kiväärillä ammuttaessa tai vakiotehtävissä voidaan määrätä lipastettavien patruunoiden määrä alkutilanteessa esim. asetyypeistä johtuvien erojen tasoittamiseksi. Kilpailusuorituksen aikana ennen patruunoiden lisäämistä on ammuttava yksi laukaus.

1.3.8 Perinne pistoolilla tai -revolverilla ammutaan yhdellä kädellä. Kahdella kädellä ampuminen pystyssä on kielletty, ellei sitä turvallisuussyistä voida pitää välttämättömänä. Kahdella kädellä ampumisesta rangaistaan toimintavirheellä per taulu, mikäli tämä toistuu, siitä seuraa rangaistus epäurheilijamaisesta käytöksestä. Kolmas kerta johtaa ampujan hylkäykseen. Polvelta, makuulta tai esteen takaa ammuttaessa toista kättä voidaan käyttää ase-ASEN tukemiseen kahvan alaosasta.

1.3.9 Tehtävien sisältöä tai ratalaitteita voidaan muuttaa kilpailun aikana vain turvallisuuden sitä vaatiessa. Jos ratalaitteita muutetaan kesken kilpailun, on kaikkien tehtävän suorittaneiden ampujien uusittava suoritus. Mikäli tehtävää ei pystytä aikataulullisista tai muista syistä suorittamaan uudelleen, on se hylättävä kilpailusta. Tehtävän hylkäämisestä päättää kilpailunjohtaja.

1.4 Ratalaitteet

Kilpailunjärjestäjä voi asettaa ampujan liikkumista tai ampumista ohjaavia tai rajoittavia esteitä kuten seiniä, tunneleita, raja- ja rikelinjoja.

1.4.2 **Rajalinjaa** käytetään ohjaamaan ampuja liikkumaan suorituksen aikana määrättyllä alueella, mikäli rakenteiden toteuttaminen ei olosuhteista kuten radasta, aikataulusta, materiaalin puutteesta tms. johtuen ole muuten mahdollista.

1.4.3 **Rikelinjoja** voidaan käyttää vain ohjaamaan ampujaa ampumaan maaleja tietyltä alueelta tiettyyn suuntaan tai tietyn etäisyyden päästä turvallisuuden takaamiseksi.

1.4.4 Tunneli voi olla kiinteä tai ns. **Tiitinen-tunneli**, jonka katto koostuu irtonaisista rimoista. Tiitinen-tunneli kuvaa tilannetta, jossa ampuja joutuu etenemään matalana.

1.5 Ajanotto

1.5.1 Ajanottoon käytetään yleisesti kaupan olevia tai muita luotettavia ja tasapuolisia tähän tarkoitukseen soveltuvia ajanottolaitteita, jotka antavat aloitusmerkin ja rekisteröivät jokaisen sen jälkeen ammutun laukauksen ja siihen kuluneen ajan. Jokaisen yksittäisen laukauksen -

paitsi viimeisen - rekisteröintiä ei vaadita, ellei se ole välttämätöntä esim. rajoitettu laukausmäärä tehtävissä.

1.5.2 Viimeisen laukauksen jälkeen tuomarin on varmistuttava siitä, ettei aseeseen tyhjentämisen ja tyhjälaukauksen aikana syntyvä lukon liike tai muu ääni enää vaikuta aikaan

1.5.3 Mikäli aseessa olevan äänenvaimentimen takia laukaukset eivät rekisteröidy, on ampujan hyväksyttävä tapa, jolla viimeisen laukauksen jälkeen saadaan ajanottolaitteeseen lopetusmerkki.

2. Turvamääräykset

2.1. Yleinen turvallisuus

2.1.1 Kilpailunjohtajan ja ratamestarin tulee yhdessä varmistaa, että tehtävät on suunniteltu ja rakennettu, sekä kuvaukset laadittu siten, että turvallisuus ei vaarannu eikä ampujilta vaadita sääntöjen vastaista toimintaa.

2.1.2 Kilpailussa tulee selkeästi rajata turvalliset alueet ampujille, katselijoille ja toimihenkilöille.

2.1.3 Tuomarin päätöksellä ampuja voidaan hylätä kilpailusta, mikäli hän rikkoo turvallisuusmääräyksiä tai muuten vaarantaa yleisen turvallisuuden. Tuomarin tulee arvioida rikkeen merkitystä todellisen vaaran aiheutumisen kannalta ja määrätä hylkäys vain mikäli peruste on kiistaton ja selvä. Hylkäyksestä on välittömästi tiedotettava kilpailun-johtajalle, joka varmistaa hylkäyksen perusteen.

2.1.4 Kuka tahansa henkilö, joka syyllistyy epäurheilijamaiseen käytökseen tai vaarantaa yleisen turvallisuuden, voidaan ratamestarin päätöksellä poistaa kilpailualueelta.

2.1.5 Ampujien ja toimihenkilöiden sekä myös katsojien tulee aina ammunnan aikana suojautua silmä- ja kuulosuojaimilla.

2.1.6 Alkupuhuttelussa tulee tiedottaa ratakohtaiset erityismääräykset, käsittelyalueet, liikkuminen kilpailualueella ja muut toimintaan vaikuttavat seikat.

2.1.7 Käsittelyalueet tulee sijoittaa sopiviin paikkoihin ampumapaikkojen läheisyyteen ja merkitä selkeästi havaittavin opastein. Käsittelyalueen rajat on oltava selvästi merkitty

2.1.8 Kuka tahansa voi huomauttaa turvallisuusmääräysten rikkomisesta ja ne on tuotava kilpailunjärjestäjän tietoon. Rikkoja ohjataan kilpailunjohtajan puhutteluun. Mikäli virhe on vakava tai toistuu, voidaan henkilö määrätä poistumaan kilpailualueelta.

2.2 Sektorit

2.2.1 Ampumapaikalla tulee olla selvästi määritellyt käsittely- ja ampumasektorit. Sektoreiden on oltava selkeästi merkityt, jotta tuomari ja ampuja voivat valvoa ja noudattaa tehtävän suorituksen aikaista turvallisuutta.

2.2.2 Käsittelysektori tarkoittaa suuntaa, johon aseeseen piipun tulee aina olla suunnattuna aseeseen ollessa esillä suorituksen aikana. Pystysuunnassa käsittelysektori on 90 astetta, huomioiden muut rajoitukset. Sivusuunnassa käsittelysektori on 180 astetta, elleivät olosuhteet edellytä kapeampaa käsittelysektoria.

2.2.3 Ampumasektori tarkoittaa suuntaa johon laukauksen voi turvallisesti ampua. Ampumasektori on pienempi kuin käsittelysektori ja aina sen sisäpuolella. Ampumasektorin yläraja on yleensä takavallin tai vastaavan yläreuna. Sivurajat ovat rata kohtaisesti määräytyt ja merkityt.

2.3 Aseiden ja ampumatarvikkeiden käsittely

Aseiden ja ampumatarvikkeiden käsittelyn tulee olla kilpailualueella koko ajan yleistä turvallisuutta huomioivaa. Seuraavien määräysten rikkominen johtaa välittömään kilpailusta hylkäämiseen. Kilpailualueeseen kuuluu koko ampumaradan alue parkkipaikka mukaan lukien.

Kilpailualueella yleisesti kiellettyä

2.3.1 **Aseiden valvomatta jättämien.** Aseiden on oltava koko ajan kilpailijan valvonnassa tai hänen tulee nimetä joku, jolla on vastaavaan asetyyppiin lupa, valvomaan niitä. Pistoolia on säilytettävä kotelossa tai muussa suojuksessa ja se on oltava joko mukana tai suojuksessakin valvottuna.

2.3.2 **Aseella osoittaminen** kohti toisia tai itseä. Kivääriä, karbiinia tai tarkka-ampujakivääriä kannettaessa ilman suojusta, tulee piipun osoittaa ylös- tai alaspäin.

2.3.4 **Aseen käsittely** muualla kuin käsittelyalueella tai suorituspaikalla. Aseen käsittelyä on sen siirtäminen suojuksesta tai kotelosta pois tai sinne, tähtäinkuvan ottaminen, aseeseen virittäminen, vireestä päästö tai

lippaan irrottaminen tai kiinnittäminen, aseiden puhdistaminen tai huoltaminen.

Ampujat voivat käyttää **käsittelyaluetta** seuraaviin tarkoituksiin:

- A. pakata aseiden laukkuun, purkaa laukusta tai koteloida
- B. harjoitella vetoa ja kylmälaukauksia tyhjällä asella
- C. harjoitella lippaanvaihtoja tyhjin lippain
- D. tarkastaa, puhdistaa, korjata ja huoltaa asetta, osaa tai muuta tarviketta.

2.3.5 Latausharjoituspatruunoita, patruunoita sisältäviä lippaita, ladattuja pikalatauslaitteita ja patruunoita ei saa käsitellä käsittelyalueella.

Tehtävän suoritusalueella kiellettyä

2.3.6 Aseiden lataaminen tai tyhjentäminen ilman käskyä.

2.3.7 Ladatun varmistamattoman aseiden kotelointi.

2.3.8 Aseiden kääntäminen pois käsittelysektorista. Kotelosta vedon aikana pistoolin tai revolverin piippu ei saa osoittaa yli 2 metriä ampujasta taaksepäin.

2.3.9 Aseiden piipun kääntäminen kohti tuomaria tai itseä. Liikuttaessa sivulle tai taaksepäin, alaspäin olevan aseiden piippu ei saa osoittaa yli kahden metrin päähän ampujasta.

2.3.10 Sormi on liipaisinkaaren sisällä asetta ladattaessa, häiriötä tai patruunaa poistettaessa.

Sormi saa olla liipaisinkaaren sisällä vain mikäli samanaikaisesti ammutaan tai tähdätään näkyvissä olevia tauluja.

2.3.11 Kosketuksen menettäminen aseeseen tehtävän suorittamisen aikana muutoin kuin tehtäväkuvauksessa määrättyllä tavalla.

2.3.12 Aseiden varmistamatta jättäminen liikkeen tai ampuma-asennon vaihdon aikana, mikäli sitä on vaadittu tehtäväkuvauksessa.

2.3.13 Vahingonlaukauksen ampuminen. Tuomarin tulee keskeyttää suoritus välittömästi ja ampuja hylätään kilpailusta.

Vahingonlaukaukseksi katsotaan:

- A) laukaus, joka ammutaan ennen aloitusmerkkiä tai ampumisen lopettavan PATRUUNAT POIS-komennon jälkeen,
- B) laukaus, joka ammutaan ohi ampumasektorin,
- C) laukaus, joka osuu maahan lähempänä kuin 2 metriä ampujasta, ellei tehtävä sitä edellytä, sekä
- D) mikä tahansa laukaus, jota selvästi ei ollut tarkoitus ampua.

3. Toiminta suoritusalueella

3.1 Yleistä

3.1.1 Ampuja on velvollinen noudattamaan kaikkia toimihenkilöiden antamia käskyjä, edellyttäen, että ne voi toteuttaa turvallisesti.

3.1.2 Komentokieli on suomi. Komennot on annettava kuuluvalla ja selkeällä äänellä.

3.1.3 Suullisessa tehtäväkuvauksessa ampujille tulee kertoa:

- a) käsittely- ja odotusalueen sijainti
- b) kuvattava tehtävä tai tilanne
- c) tehtävän pisteytys ja ajanottotapa
- d) ammuttavien ja ei-ammuttavien taulujen lukumäärä ja ulkonäkö
- e) minimilaukausmäärä
- f) tehtävän suorituksen aikaiset käsittely- ja ampumasektorit
- g) lähtöasento
- h) ampumaetäisyydet
- i) aseiden ja varusteiden valmiustila
- j) toiminta tehtävässä
- k) erityiset rajoitukset
- l) erityiset rangaistukset.

3.1.4 Tuomarin tulee varmistaa, että ampuja on ymmärtänyt tehtäväkuvauksen vaatimukset. Mikäli tuomari huomaa, että ampuja ei ole oikeassa lähtöasetelmassa on tuomarin korjattava asia ennen aloitusmerkkiä.

3.1.5 Tuomarin on liikuttava siten, että hän ei häiritse ampujan toimintaa. Tuomarin on pystyttävä valvomaan ampujaa kaikissa tilanteissa.

3.1.6 Mikäli ampuja ei ole valmiina suorituksen aloitukseen vuorollaan, voi tuomari muuttaa ampujien suoritusjärjestyksen.

3.1.7 Ampuja voi, erityisten syiden vaatiessa, pyytää lupaa ampua aseennon tarkistamiseksi, aseennon kohdistamiseksi tai häiriön poistamiseksi. Näitä laukauksia ei kuitenkaan saa ampua ammuttaviin tauluihin vaan erilliseen tauluun tai osoitettuun paikkaan.

3.2 Lataaminen ja suojankäyttö

3.2.1 Ampumatehtävissä pyritään mahdollisimman todenmukaiseen asekäsitteilyn ja tilanteen mukaiseen toimintaan.

3.2.2 Asetta ei saa ladata, jos näkyvissä on ampumattomia tauluja. Lataamiseksi katsotaan patruunoiden lisääminen lipaskuiluun tai lippaan vaihtaminen. Tehtävä voi alkaa lataamisella taulu näkyvissä, mutta taulua on ammuttava, ennen kuin voi jatkaa kohti seuraavaa taulua.

3.2.3 Kilpailija voi ladata liikkeessä, jos kilpailija oli liikkeessä ennen lippaanvaihtoa ja ampumattomia tauluja ei ole näkyvissä. Liikkeen tulee olla havaittavaa. Askeleen tulee olla vähintään kilpailijan jalan mitan pituinen. Jalat eivät saa olla maassa yhtä aikaa koko mitaltaan. Yhdellä jalalla seisominen ei ole liikettä.

3.2.4 Ampuja on suojassa mikäli hänen ylävartalostaan on tauluihin nähden näkyvissä alle puolet. Suojaksi katsotaan mikä tahansa läpäisemätön rakenne tai makuuasento. Alavartalo on myös pyrittävä pitämään suojan takana.

3.2.5 Taulua ei voi käyttää suojana, ellei taulua ole tehtäväkuvauksessa määritelty läpäisemättömäksi.

4. Ase- ja varustemääräykset

4.1 Yleistä

4.1.1 Ennen kilpailun alkua asetarkastuksessa määritellään ampujien aseluokat. Asetyypeistä ja -luokista tarkemmin [liitteessä B](#).

4.1.2 Asetta tai aseluokkaa ei saa vaihtaa kesken kilpailun ilman kilpailunjohtajan lupaa. Luokan vaihtaminen ei saa vaikuttaa kilpailun tuloksiin.

4.1.3 Kiellettyjen varusteiden käyttö, aseiden ja varusteiden muuttaminen kesken kilpailun sääntöjen vastaisiksi, johtaa rangaistukseen epäurheilijamaisesta käytöksestä. Mikäli kilpailija on tällä tietoisesti pyrkinyt hankkimaan kilpailullisesta etua, hänet hylätään kilpailusta.

4.1.4 Kilpailun toimihenkilöillä on oikeus tarkistaa ampujan aseet ja varusteet missä ja milloin tahansa kilpailualueella.

4.1.5 Mikäli ase tai varuste todetaan vaaralliseksi, on ampujan korjattava tai vaihdettava ase tai varuste, ennen kilpailua tai ammunnan jatkamista. Ase todetaan vaaralliseksi, jos esimerkiksi varmistin, puolivirekyntsi, sulkuvarmistin tai iskuvasaravarmistin ei toimi, tai ase ampuu hallitsematonta sarjatulta.

4.1.6 Ratamestarilla on oikeus kieltää jonkin aseiden tai erikoispatruunoiden käyttö kilpailussa tai joillakin rata-alueilla ratasääntöjen, ratalaitteiden rikkoutumisvaaran tai turvallisuusriskin vuoksi.

4.2 Varusteet

4.2.1 Aseiden ja lippaiden kantotavan tulee olla kilpailukutsun mukaisia. Kutsussa voidaan edellyttää tietyn ajan ja mallin mukaisia varusteita. Itse tehtyjen varusteiden käyttö on tiettyyn ajanjaksoon rajatuissa kisoissa kielletty, mikäli ne poikkeavat alkuperäisestä mallista.

Tarkentavia määräyksiä varusteille sallituista tai niiltä kielletyistä ominaisuuksista, tulee antaa kilpailukutsussa.

4.2.2 Pistoolia varten tulee ampujalla olla kotelo, jossa on luotettava aseiden putoamisen estävä lukitusmekanismi. Kotelon tulee suojata asetta kolhuilta ja ulkoiselta liialta. Pistoolin ollessa kotelossa ja ampujan seistessä normaalisti, ei pistoolin piippu saa osoittaa yli 2 metriä kauemmaksi ampujasta.

4.2.3 Mikäli tuomari epäilee kotelon lukituksen pitävyyttä, ampujan tulee osoittaa pitävyys ennen suoritusta, irrottamalla kotelo ja kääntämällä se ylösalaisin aseiden kanssa. Mikäli ase irtoaa, ei kyseistä koteloa saa käyttää.

4.2.4 Ampujien ja toimitsijoiden vaatetuksen ja varusteiden tulee olla hyvien tapojen ja asian mukaisia. Kilpailun järjestäjä ei saa rajoittaa kilpailuun osallistumista vaatimalla pukeutumista perinneasuihin. Perinneasujen käyttö voidaan kieltää, jos se rikkoo esimerkiksi ampumaradan sääntöjä.

5. Tuloslaskenta

5.1 Jokaisen ampujan velvollisuus on pitää kirjaa tuloksistaan virallisen tulostulokirjanpidon lisäksi.

5.2 Tuomarin tulee varmistaa allekirjoituksellaan, että kaikki tiedot on merkitty tuloslomakkeeseen oikein, ennen kuin hän antaa sen ampujan allekirjoitettavaksi. Molempien allekirjoitettua, lomakkeeseen ei saa tehdä muita muutoksia kuin laskuvirheiden korjauksia.

5.3 Mikäli tuomari ja ampuja ovat erimielisiä jostain asiasta, se kirjataan tuloslomakkeeseen ja toimitaan [kohdan 6.2](#) mukaisesti.

5.4 Mikäli tuloksissa on virhe, ampujan velvollisuus on pyytää oikaisua viimeistään ennen tarkastusajan päättymistä. Tuloslaskennan velvollisuus on korjata virhe, joka on tehty tuloksia laskettaessa. Muussa tapauksessa toimitaan kohdan [6.2 mukaan](#).

5.5 Kilpailun lopputuloksia ei saa virallistaa ennen, kuin tulokset on julkaistu ja ampujilla on ollut tilaisuus tarkastaa ne. Tarkastusajasta sovitaan alkupuhuttelussa.

5.6 Malli käytettävästä tuloslomakkeesta on [liitteessä D](#).

6. Uusinnat ja valitusmenettely

6.1 Uusinnat

6.1.1 Ampujalla on oikeus uusia suorituksensa mikäli:

- A) Tuomari koskee ampujaan, häiritsee ampujaa tai keskeyttää suorituksen, muuten kuin hylkäykseen johtavan rikkeen johdosta.
- B) Ampujasta riippumaton huomattava ulkoinen häiriö vaikuttaa ampujan suoritukseen.
- C) Tehtäväkuvauksessa ei ole kerrottu kaikkea tehtävän suorittamiseen vaadittuja asioita. Ampuja on velvollinen perehtymään myös kirjalliseen tehtäväkuvaukseen.

6.1.2 Ampujan täytyy uusia suorituksensa jos:

- A) Tuloslomakkeeseen ei ole kirjattu kaikkia osumia, puuttuvia osumia tai aikaa, taikka toinen allekirjoitus puuttuu.
- B) Tehtävää muutetaan suorituksen jälkeen.
- C) Ratalaitteessa olevan häiriön vuoksi suoritusta ei voi ampua tehtäväkuvauksessa tarkoitetulla tavalla. Mikäli kaatuva tai rikkoutuva taulu ei toimi aiotulla tavalla, suoritus keskeytetään heti.
- D) Toinen henkilö avustaa ampujaa suorituksen aikana.
- E) Rekisteröitynyt suoritusaika on ilmeisen virheellinen.

Epäselvissä tapauksissa ratkaisulta uusinnasta on ratamestarilla. Jos on perusteltu syy epäillä, että kilpailijan tulos on merkittävästi vääristynyt, ratamestari voi määrätä kilpailijan uusimaan suorituksensa. Mikäli kilpailija ei suostu vaatimukseen, hänen tuloksensa voidaan hylätä.

6.1.3 Ampujan uusiessa suorituksensa, aikaisempi tulos mitätöityy. Jos kyseessä on sovellettu tehtävä, jossa taulujen paikat eivät ole etukäteen tiedossa, tasapuolisuuden nimissä uusinta-aikaan lisätään kolme sekuntia per taulu (ammuttava ja ei-ammuttava.)

6.1.4 Häiriö aseessa, aseiden osan rikkoutuminen tai laukeamaton patruuna eivät oikeuta uusintaan.

6.1.5 Ampumatehtävä voidaan mitätöidä, mikäli kilpailijoilla ei ole ollut tasapuolista mahdollisuutta suorittaa sitä ja asian vaikutus on merkittävä kilpailun lopputulosten kannalta.

6.2 Valitusmenettely

6.2.1 Mikäli ampuja on tyytymätön tuomarin päätökseen, hän voi valittaa siitä ratamestarille.

6.2.2 Mikäli ampuja on tyytymätön ratamestarin päätökseen, hän voi tehdä protestin kilpailun jury:lle. Protestia ei voi tehdä turvallisuusrikkeestä, taulun tulkkauksesta tai ratamestarin suorittamasta tuloslomakkeen tulkinnasta.

6.2.3 Protesti on jätettävä ennen valitusajan päättymistä, jotta mahdolliset uusinnat voidaan toteuttaa.

6.2.4 Kun protesti esitetään jury:lle, tulee samalla suorittaa protestimaksu, joka on samansuuruinen kuin kilpailumaksu.

6.2.5 Kilpailun jury tulee julkistaa kilpailun alkupuhuttelussa. Kilpailunjohtaja toimii juryn puheenjohtajana ilman äänivaltaa ja sen jäsenenä on kolme kilpailuorganisaation ulkopuolista ampujaa. Juryn jäsenille on nimettävä varamiehet jääviyden varalta.

6.2.6 Kilpailun jury tekee päätöksensä ennen lopullisten tulosten julkaisemista, tutustuttuaan tilanteeseen ja kuultuaan protestin tekijää, tuomaria tai tapauksen nähneitä muita toimihenkilöitä. Muita kilpailijoita ei voida käyttää todistajina.

6.2.7 Protestimaksu palautetaan protestin tekijälle, mikäli juryn päätös on hänelle myönteinen. Mikäli päätös on kielteinen protestimaksu jää järjestävälle seuralle.

6.2.8 Muutkin osapuolet kuin ampuja, joita asia varsinaisesti koskee, voivat esittää protestin edellä määrättyllä tavalla.