

**INTERNATIONAL PRACTICAL SHOOTING
CONFEDERATION**

YHDISTELMÄSÄÄNNÖT

TAMMIKUU 2012

SUOMENKIELINEN KÄÄNNÖS

Kääntäneet Saku Hujala ja Riku Kalinen

Käännös on tehty harrastajavoimin ja siten se saattaa sisältää huonoja tai jopa virheellisiä käännöksiä. Kaikissa tilanteissa joissa käännös poikkeaa alkuperäisistä englanninkielisistä säännöistä, katsotaan englanninkielisen version olevan joka tapauksessa oikeassa ([katso sääntö 12.2](#)).

Käännöksen yhteydessä on laadittu erillinen Sanastoa - taulukko, johon on luetteloitu käytettyjen lajitermien käännökset.

Kaikkia kuvaliitteitä ei ole käännetty.

Termi "Practical-jaoston puheenjohtaja" tai "aluejohtaja" tarkoittaa Suomessa SAL:n practical-jaoston puheenjohtajaa (engl. "Regional Director")

Termi "Pistooli" tarkoittaa näissä säännöissä sekä pistoolia että revolveria.

Nämä yhdistelmäsäännöt on koostettu kolmesta eri sääntökirjasta: Pistooli-, kivääri- ja haulikkosäännöt; tammikuun 2012 versiot. Siinä epätodennäköisessä tapauksessa, että yhdistelmäsäännöt ja erilliset sääntökirjat olisivat keskenään ristiriidassa, voittaa erillinen sääntökirja [*suom.huom. suomeksi on käännetty ainoastaan yhdistelmäsäännöt*].

Merkinnät: [P] – pistooli, [K] – kivääri, [H] – haulikko, [P-K] – pistooli ja kivääri, [P-H] – pistooli ja haulikko, [K-H] – kivääri ja haulikko; erikseen merkitsemättömät kohdat ovat yhteisiä pistoolille, kiväärille ja haulikolle.

Muutoshistoria

Versio	Pvm	Muutokset
0.17	10.3.2014	Käännös valmistunut, pohjana pistoolisääntöjen versio 0.15
0.18	11.3.2014	Huomioitu rajoitetun jakelun kautta tulleet kommentit
0.19	18.3.2014	Pikkukorjauksia
0.20	8.5.2014	SAL kilpailuvaliokunta, ei korjauksia
Lopullinen	12.6.2014	SAL liittohallitus, ei korjauksia

Sisällys

1 Aseman suunnittelu	7
1.1 Yleiset periaatteet	7
1.2 Asematyypit	8
1.3 IPSC:n hyväksyntä	10
2 Rata ja asemarakenteet	11
2.1 Yleiset säännökset	11
2.2 Aseman rakennuskriteerit	13
2.3 Muutokset aseman rakenteisiin	14
2.4 Aseenkäsittelyalueet	15
2.5 Koeammunta / kohdistus rata	16
2.6 Kauppias alueet	16
2.7 Hygienia-alueet	16
3 Aseman tiedot	17
3.1 Yleiset säädökset	17
3.2 Kirjallinen asemakuvaus	17
3.3 Paikalliset, alueelliset tai kansalliset säännöt	18
4 Ratalaitteet	19
4.1 Maalitaulut - yleiset periaatteet	19
4.2 IPSC:n hyväksymät pistoolitaulut - paperiset	20
4.3 IPSC:n hyväksymät taulut - metalliset	21
4.4 Hajoavat ja synteettiset taulut	22
4.5 Ratalaitteiden tai radan maapohjan korjailu	22
4.6 Ratalaittehäiriöt ja muita seikkoja	23
5 Kilpailijan varusteet	24
5.1 Aseet	24
5.2 Asekotelo ja muut kilpailijan varusteet	25
5.3 Asianmukainen vaatetus	28
5.4 Silmä- ja kuulosuojaimet	28
5.5 Patruunat ja niihin liittyvät varusteet	29

5.6	Luodinnopeusmittari ja voimakertoimet	29
5.7	Toimintahäiriöt - kilpailijan varusteet	33
5.8	Viralliset kilpailupatruunat	34
6	Kilpailun rakenne	36
6.1	Yleiset periaatteet	36
6.2	Kilpailun divisioonat	36
6.3	Kilpailusarjat	38
6.4	Maajoukkueet	38
6.5	Kilpailijan asema ja valtuutus	39
6.6	Kilpailijoiden aikataulut ja ryhmittely	39
6.7	Kansainvälinen luokittelujärjestelmä ("ICS")	40
7	Kilpailun hallinto	41
7.1	Kilpailun toimitsijat	41
7.2	Kilpailun toimitsijoiden kurinpito	41
7.3	Toimitsijoiden nimittäminen	42
8	Ampumasuoritus	43
8.1	Aseen valmiustilat	43
8.2	Kilpailijan valmiustila	44
8.3	Ratakomennot	46
8.4	Lataaminen, uudelleenlataaminen tai tyhjentäminen ampumasuorituksen aikana	48
8.5	Liike	48
8.6	Avustaminen tai häirintä	48
8.7	Tähtäinkuva, kuivalaukaukset ja asemaan tutustuminen	49
9	Pisteytys	50
9.1	Yleisiä säännöksiä	50
9.2	Pistelaskentamenetelmä	52
9.3	Tasatuloksen ratkaisu	53
9.4	Piste- ja rangaistusarvot	53
9.5	Pisteyttämiskäytäntö	53
9.6	Tuloksen varmistaminen ja haastaminen	55
9.7	Tuloskaavakkeet	56
9.8	Vastuu tulosten kirjaamisesta	57
9.9	Katoavien taulujen pisteytys	57

9.10 Virallinen aika	58
9.11 Tuloslaskentaohjelmat	58
10 Rangaistukset	59
10.1 Proseduurivirheet - yleisiä säännöksiä	59
10.2 Proseduurivirheet - esimerkkejä	59
10.3 Hylkääminen - yleisiä säännöksiä	61
10.4 Hylkääminen - vahingonlaukaus	61
10.5 Hylkääminen - turvaton aseenkäsittely	62
10.6 Hylkääminen - epäurheilijamainen käytös	64
10.7 Hylkääminen - kielletyt aineet	65
11 Vetoomusjury ja sääntöjen tulkinta	66
11.1 Yleiset periaatteet	66
11.2 Vetoomusjuryn kokoonpano	66
11.3 Aikarajat ja järjestys	67
11.4 Maksut	67
11.5 Toimintatapa	67
11.6 Päätös ja siitä seuraavat toimet	68
11.7 Kolmannen osapuolen protesti	68
11.8 Sääntöjen tulkitseminen	68
12 Sekalaiset asiat	70
12.1 Liitteet	70
12.2 Kieli	70
12.3 Vastuuvapauslauseke	70
12.4 Sukupuoli	70
12.5 Sanasto	70
12.6 Mitat	73
Liite A1: IPSC kilpailutasot (Level)	74
Liite A2: IPSCn hyväksyntä	76
1. Divisioonat:	76
2. Sarjat	76
3. Yksittäiset sarjat	76
4. Joukkuesarjat	76
Liite A3: Pudotuskaavio [ei käännetty]	77

Liite B1: Taulujen esittäminen	78
Liite B2: IPSC-taulu	79
Liite B3: IPSC-minitaulu	80
Liite B4: IPSC Universal – taulu [K-H]	81
Liite B5: IPSC A4/A – taulu [K-H]	82
Liite B6: IPSC A3/B – taulu [K-H]	83
Liite C1: IPSC-popperien kalibrointi [P-K]	84
Liite C1: Maalien kalibrointi ja testaus [H]	86
Liite C2: IPSC-popperit	89
Liite C3: IPSC-platet	90
Liite C3: IPSC irtoavat platet [K-H] [ei käännetty]	91
Liite C4: Nopeudenmittausraporttilomake	92
Liite D1: Open-divisioona, pistooli	93
Liite D2: Standard-divisioona, pistooli	94
Liite D3: Classic-divisioona, pistooli	95
Liite D4: Production-divisioona, pistooli	97
Liite D5: Revolver-divisioona, pistooli	99
Liite D6: Kivääridivisioonat	100
Liite D7: Haulikkodivisioonat	101
Liite E1: Lipkaan mittaaminen [P]	103
Liite E1: Patruunatyypit [H]	104
Liite E2: Piirros varusteiden sijoittelusta [P]	107
Liite E3: Production-divisioona - kahvan teippaus [P]	108
Liite E4: Laukaisuvastuksen mittaaminen [P]	109
Liite F1: Pisteytyskäsimerkit	110
Hakemisto	111

1 Aseman suunnittelu

Seuraavassa ovat asemansuunnittelun yleiset periaatteet esittävät kriteerit, vastuut ja rajoitukset, joita aseman suunnittelijoiden, IPSC ampumaurheilun arkkitehteinä, tulee noudattaa.

1.1 Yleiset periaatteet

- 1.1.1 Turvallisuus - IPSC-kilpailut tulee suunnitella, rakentaa ja viedä läpi huomioiden turvallisuus.
- 1.1.2 Laatu - IPSC-kilpailun arvo määrittyy ohjelma suunnittelun kilpailullisen haasteen laadusta. Ampumasuoritukset tulee suunnitella ensisijaisesti haastamaan kilpailijan IPSC-ampumataitoa, ei heidän ruumiillista kuntoaan.
- 1.1.3 Tasapaino – Tarkkuus, voima ja nopeus ovat IPSC-ammunnan tasavertaisia elementtejä. Latinaksi ”Diligentia, vis, celeritas” (”DVC”). Oikein tasapainotettu ampumasuoritus riippuu suuresti siinä esitettyjen haasteiden luonteesta. Ohjelmat tulee kuitenkin suunnitella, ja IPSC-kilpailut viedä läpi, siten että kaikkia näitä elementtejä arvioidaan tasapuolisesti.
- 1.1.4 Vaihtelevuus - IPSC-ampumahaasteet ovat vaihtelevia. Vaikka ei olekaan pakollista suunnitella uusia ohjelmia jokaiseen kilpailuun, ei yksittäistä ampumasuoritusta saa toistaa siten, että siitä muodostuu ehdoton mittari IPSC-ampumataidolle.
- 1.1.5 Vapaa tyyli - IPSC-kilpailut ovat vapaatyylisiä. Kilpailijoiden tulee antaa ratkaista esitetty haaste vapaasti. Lisäksi pistooli ja haulikko kilpailuissa maaleja tulee voida ampua ”sieltä mistä näkyvissä” periaatteella. Ampumasuoritukset eivät saa vaatia lähtömerkin jälkeen pakollisia lippaanvaihtoja tai vaatia tiettyä ampuma-asentoa tai -paikkaa, muutoin kuin alla esitetyin poikkeuksin. Kilpailijaa voidaan kuitenkin ohjata erilaisiin asentoihin tai paikkoihin rakentamalla esteitä, seiniä tai muita fyysisiä rajoitteita.
 - 1.1.5.1 Level I ja Level II kilpailuiden ei tarvitse noudattaa täsmällisesti vapaan tyylin vaatimusta ja laukausmäärärajoituksia ([katso osio 1.2](#))
 - 1.1.5.2 Lyhyet ohjelmat ja luokitteluohjelmat voivat sisältää pakollisia lippaanvaihtoja ja voivat määrätä ampuma-asennon ja/tai paikan.
 - 1.1.5.3 [P] Yleiset ohjelmat ja luokitteluohjelmat voivat määrätä vain vahvan tai heikon käden käytön ilman tarvetta pakottaa tilanne fyysisin keinoin (esim. velcro-kiinnikkeet). Vaaditun kohdan jälkeen tulee käyttää yksinomaan määrättyä kättä aseman loppuun saakka.
[K] Yleiset ohjelmat ja luokitteluohjelmat voidaan määrätä ammuttaviksi heikommalta olkapäältä.
[H] Lyhyet ohjelmat ja luokitteluohjelmat voidaan määrätä ammuttaviksi vain heikommalta olkapäältä.
 - 1.1.5.4 [P] Jos kirjallinen asemakuvaus määrää käytettäväksi vain vahvaa tai heikkoa kättä, sovelletaan [sääntöä 10.2.8](#). Jos kilpailijaa vain vaaditaan kantamaan, pitämään hallussaan tai otteessaan esinettä

ampumasuorituksensa aikana, sovelletaan [sääntöä 10.2.2.](#)

[K-H] Mikäli kirjallinen asemakuvaus vaatii, että kilpailija kantaa, pitää mukana tai pitää kiinni jostakin esineestä ampumasuorituksen aikana, sovelletaan [sääntöä 10.2.2.](#)

- 1.1.5.5 Ohjelman suunnittelijat voivat antaa kilpailijalle vapauden odottaa lähtömerkkiä missä tahansa merkityn ampuma-alueen sisäpuolella.
- 1.1.6 Vaikeus - IPSC-kilpailut tarjoavat vaihtelevia vaikeusasteita. Ampumahaasteesta ei voi valittaa sen olevan kohtuuttoman vaikea. Tämä ei koske ampumiseen liittymättömiä haasteita, joiden tulee kohtuudella sallia eripituisten ja erilaiset ruumiinrakenteet omaavien kilpailijoiden suorittaa tehtävä.
- 1.1.7 Haaste - IPSC-kilpailut tunnistavat täysitehoisten aseiden käytön vaihtelevissa ampumatilanteissa aiheuttaman haasteen. IPSC-kilpailujen täytyy aina käyttää vähimmäisvoimakerrointa, jonka kaikkien kilpailijoiden tulee saavuttaa, vastaamaan tähän haasteeseen.

1.2 Asematyypit

IPSC-kilpailut voivat sisältää seuraavan tyyppisiä ampumasuorituksia.

1.2.1 Yleiset asemat

- 1.2.1.1 [P] Lyhyt asema (Short Course) - Saa vaatia enintään 12 laukausta suorituksen aikana. Ohjelman suunnitelma ja rakenne ei saa vaatia enempää kuin 9 laukausta mistään yksittäisestä paikasta tai näkymästä.
[K] Lyhyt asema – Saa vaatia enintään 5 laukausta suorituksen aikana. Mikäli paperitauluihin vaaditaan kaksi osumaa, laukausmäärä kasvaa 10:een.
[H] Lyhyt asema – Saa vaatia enintään 8 laukausta suorituksen aikana.
- 1.2.1.2 [P] Keskipitkä asema (Medium Course) - Saa vaatia enintään 24 laukausta suorituksen aikana. Ohjelman suunnitelma ja rakenne ei saa vaatia enempää kuin 9 laukausta mistään yksittäisestä paikasta tai näkymästä eikä salliä kilpailijan ampuvan kaikkia maaleja mistään yksittäisestä paikasta tai näkymästä.
[K] Keskipitkä asema – Saa vaatia enintään 10 laukausta suorituksen aikana. Ohjelman suunnitelma ja rakenne ei saa vaatia enempää kuin 5 taulua ammuttavaksi mistään yksittäisestä paikasta tai näkymästä, eikä salliä kilpailijan ampuvan kaikkia maaleja mistään yksittäisestä paikasta tai näkymästä. Mikäli paperitauluihin vaaditaan kaksi osumaa, laukausmäärä kasvaa 20:een ja suurin mahdollinen pisteosumien määrä yhdestä paikasta tai näkymästä 10:een.
[H] Keskipitkä asema – Saa vaatia enintään 16 laukausta suorituksen aikana. Ohjelman suunnitelma ja rakenne ei saa mahdollistaa enemmän kuin 8 maalitaulun tai 10 pisteosuman ampumista yhdestä paikasta tai näkymästä.
- 1.2.1.3 [P] Pitkä asema (Long Course) - Saa vaatia enintään 32 laukausta suorituksen aikana. Ohjelman suunnitelma ja rakenne ei saa vaatia enempää kuin 9 laukausta mistään yksittäisestä paikasta tai näkymästä

eikä sallia kilpailijan ampuvan kaikkia maaleja mistään yksittäisestä paikasta tai näkymästä.

[K] Pitkä asema – Saa vaatia enintään 20 laukausta suorituksen aikana. Ohjelman suunnitelma ja rakenne ei saa vaatia enempää kuin 5 taulua ammuttavaksi mistään yksittäisestä paikasta tai näkymästä, eikä sallia kilpailijan ampuvan kaikkia maaleja mistään yksittäisestä paikasta tai näkymästä. Mikäli paperitauluihin vaaditaan kaksi osumaa, laukausmäärä kasvaa 40:een ja suurin mahdollinen pisteosumien määrä yhdestä paikasta tai näkymästä 10:een.

[H] Pitkä asema – Saa sisältää enintään 28 maalitaulua ja vaatia korkeintaan 32 pisteosumaa suorituksen aikana. Ohjelman suunnitelma ja rakenne ei saa mahdollistaa enemmän kuin 8 maalitaulun tai 10 pisteosuman ampumista yhdestä paikasta tai näkymästä. Mikäli ohjelmassa vaaditaan yli 23 laukausta, sitä ei saa vaatia aloitettavaksi lataamattomalla aseella.

1.2.1.4 IPSC:n hyväksymän kilpailun suositeltu ohjelmien jakauma on 3 lyhyttä asemaa / 2 keskipitkää asemaa / 1 pitkä asema. IPSC ei tule hyväksymään huomattavia poikkeamia tästä jakaumasta.

1.2.1.5 [K] IPSC-kiväärikilpailuissa suositellaan taulujen etäisyyksistä seuraavaa: 30% kaikista tauluista lähempänä kuin 60 metriä, 50% 60-150 metrissä ja 20% 150-300 metrissä.

1.2.2 Erityiset asemat

1.2.2.1 Luokitteluohjelmat - Practical-jaoston puheenjohtajan ja/tai IPSC:n valtuuttamat ampumasuoritukset, joiden tuloksia voidaan käyttää alueelliseen ja/tai kansainväliseen luokitukseen. Luokitteluohjelmat tulee järjestää näiden sääntöjen mukaisesti ja suorittaa niihin liittyvien muistiinpanojen ja kaavioiden mukaisesti. Tulokset tulee esittää valtuuttavalle taholle vaaditussa muodossa (mukaanlukien mahdolliset maksut), jotta ne tunnustetaan.

1.2.2.2 [P] Pudotusohjelma - Kilpailusta erillinen tapahtuma. Kaksi kilpailijaa ampuvat vuorollaan yhtäaikaisesti kaksi identtistä ja vierekkäistä maaliryhmää karsintakilpailuna (katso [liite A3](#)). Maaliasetelmassa ei saa vaatia enempää kuin 12 laukausta ja kunkin kilpailijan on suoritettava pakollinen lippaanvaihto ensimmäisen ja viimeisen maalin välillä.

[K] Pudotusohjelma - Kilpailusta erillinen tapahtuma. Kaksi kilpailijaa ampuvat vuorollaan yhtäaikaisesti kaksi identtistä ja vierekkäistä maaliryhmää karsintakilpailuna (katso [liite A3](#)). Maaliasetelmassa ei saa vaatia enempää kuin 6 laukausta "Manual Action" - divisioonissa eikä enempää kuin 12 laukausta "Semi Auto" - divisioonissa ja kunkin kilpailijan on suoritettava pakollinen lippaanvaihto ensimmäisen ja viimeisen maalin välillä.

[H] Pudotusohjelma - Kilpailusta erillinen tapahtuma. Kaksi kilpailijaa ampuvat vuorollaan yhtäaikaisesti kaksi identtistä ja vierekkäistä maaliryhmää karsintakilpailuna (katso [liite A3](#)). Maaliasetelmassa ei saa vaatia enempää kuin 8 laukausta ja kunkin kilpailijan on suoritettava pakollinen uudelleenlataus ensimmäisen ja viimeisen maalin välillä.

1.3 IPSC:n hyväksyntä

- 1.3.1 IPSC:n hyväksyntää haluavien kilpailun järjestäjien tulee noudattaa aseman suunnittelun ja rakentamisen yleisiä periaatteita sekä kaikkia muita voimassa olevia IPSC-sääntöjä ja ohjeita, jotka liittyvät lajiin. Asemia jotka eivät noudata näitä vaatimuksia ei tulla hyväksymään, eikä niitä saa julkistaa tai ilmoittaa IPSC:n hyväksymänä kilpailuna.
- 1.3.2 IPSC:lle esitettyjä asemien maaliasetelmia ja -esityksiä, jotka IPSC pitää epäloogisina tai epäkäytännöllisinä, ei tulla hyväksymään.
- 1.3.3 IPSC:n presidentti, hänen edustajansa tai IPSC:n toimihenkilö (tässä järjestyksessä) voi peruuttaa kilpailun IPSC-hyväksynnän, jos hänen tai heidän mielestään kilpailu tai jokin sen osa:
 - 1.3.3.1 Rikkoo asemansuunnittelun periaatteiden tarkoitusta tai henkeä tai
 - 1.3.3.2 On rakennettu huomattavasti poikkeavalla tavalla hyväksytyyn suunnitelmaan nähden tai
 - 1.3.3.3 Rikkoo mitä tahansa voimassaolevaa IPSC-sääntöä tai
 - 1.3.3.4 Voi todennäköisesti haitata IPSC-ammunnan mainetta
- 1.3.4 IPSC-kilpailutasojen (level) vaatimukset ja suositukset on määritelty [liitteessä A1](#).

2 Rata ja asemarakenteet

Seuraavat yleiset asemarakenteita koskevat säännökset esittävät kriteerit, vastuut ja rajoitukset IPSC-kilpailuiden ampumaohjelmille. Ampumaohjelmien suunnittelijat, järjestävät organisaatiot ja toimitsijat noudattavat näitä säännöksiä.

2.1 Yleiset säännökset

- 2.1.1 Fyysinen rakenne - Järjestävä organisaatio on vastuussa asemien suunnittelusta, fyysisestä rakenteesta ja esitetystä vaatimuksista ratamestarin hyväksynnän alaisina. Kilpailijoiden, toimitsijoiden ja katsojien vammautuminen on ehkäistävä kohtuuden rajoissa. Ampumaohjelmien suunnittelun tulisi ehkäistä tahattomat vaaralliset toimet, mikäli mahdollista. Ampumasuoritusta valvovien toimitsijoiden esteetön kulku tulee huomioida.
- 2.1.2 Turvalliset ampumasuunnat - Asemat tulee rakentaa huomioiden turvalliset ampumasuunnat. Turvalliset taulut ja ratarakenteet sekä mahdollisten kimmokkeiden suunnat tulee huomioida. Jos tarpeen, vallien koko ja tarkoituksenmukaisuus tulee tarkistaa osana rakennustyötä. Jos ei muuta ole määritelty, piippulinja saa poiketa 90 astetta joka suuntaan, mitattuna kilpailijan etupuolelta hänen seistessään kohti ampumasuuntaa. Rikkeet käsitellään [säännön 10.5.2](#) mukaisesti.
- 2.1.2.1 Jaoston puheenjohtajan hyväksyessä voidaan sallia asema- tai ratakohtaisia (pienennettyjä tai suurennettuja) ampumasuuntia. Rikkeet käsitellään [säännön 10.5.2](#) mukaisesti. Ampumasuuntien yksityiskohdat ja mahdolliset ehdot (esim. kavennettu ampumasuunta pätee vain sormen ollessa liipaisinkaaren sisällä), täytyy julkistaa ennen kilpailua ja sisällyttää kirjalliseen asemakuvaukseen (katso myös [osio 2.3](#))
- 2.1.3 [P] Vähimmäisetäisyydet - Aina kun metallitauluja tai metallista läpäisemätöntä estettä käytetään ampumasuorituksessa, on varmistuttava, että kilpailijat ja kilpailun toimitsijat pysyvät vähintään 7 metrin etäisyydellä niistä, kun niitä ammutaan. Jos mahdollista, tulee tämä tehdä fyysisin estein. Jos rikelinjoja käytetään rajoittamaan etäisyyttä metallitauluihin, tulee ne asettaa vähintään 8 metrin etäisyydelle maaleista, jotta kilpailija epähuomiossa ylittäessään rikelinjan on silti yli 7 metrin vähimmäisetäisyyden päässä (katso [sääntö 10.4.7](#)). Metalliset rakenteet ampumalinjalla tulisi myös huomioida.
- [K] Vähimmäisetäisyydet - Aina kun metallitauluja tai metallista läpäisemätöntä estettä käytetään ampumasuorituksessa, on varmistuttava, että kilpailijat ja kilpailun toimitsijat pysyvät vähintään 50 metrin etäisyydellä niistä, kun niitä ammutaan. Jos mahdollista, tulee tämä tehdä fyysisin estein. Jos rikelinjoja käytetään rajoittamaan etäisyyttä metallitauluihin, tulee ne asettaa vähintään 51 metrin etäisyydelle maaleista, jotta kilpailija epähuomiossa ylittäessään rikelinjan on silti yli 50 metrin vähimmäisetäisyyden päässä (katso [sääntö 10.4.7](#)). Metalliset rakenteet ampumalinjalla tulisi myös huomioida.
- [H] Vähimmäisetäisyydet - Aina kun metallitauluja tai metallista läpäisemätöntä estettä käytetään ampumasuorituksessa, on varmistuttava, että kilpailijat ja kilpailun toimitsijat pysyvät ainakin vähimmäisetäisyyden päässä niistä, kun niitä ammutaan. Jos mahdollista, tulee tämä tehdä fyysisin estein. Jos rikelinjoja käytetään

rajoittamaan etäisyyttä metallitauluihin, tulee ne asettaa siten, että kilpailija epähuomiossa ylittäessään rikelinjan on silti ainakin vähimmäisetäisyyden päässä (katso [sääntö 10.4.7](#)). Metalliset rakenteet ampumalinjalla tulisi myös huomioida.

- 2.1.3.1 [H] Vähimmäisetäisyydet lintu- ja susihauleilla – Vähimmäisetäisyys on 5 metriä. Rikelinjat on asetettava vähintään 6 metrin etäisyydelle tauluista tai metallisesta läpäisemättömästä suojasta.
- 2.1.3.2 [H] Vähimmäisetäisyydet täyteisillä – Vähimmäisetäisyys on 40 metriä. Rikelinjat on asetettava vähintään 41 metrin etäisyydelle tauluista tai metallisesta läpäisemättömästä suojasta.
- 2.1.4 Taulujen sijainti - Jos asema sisältää tauluja muualla kuin suoraan taustavallia kohti, kilpailun järjestäjien ja toimitsijoiden täytyy suojata tai rajoittaa ympäröivät alueet joihin kilpailijoilla, toimitsijoilla tai yleisöllä on pääsy. Jokaisen kilpailijan tulee antaa suorittaa kilpailutehtävä omalla tavallaan, eikä häntä saa pakottaa toimimaan tavalla joka voi olla vaarallista. Taulut tulee asettaa siten, että niitä ampuesa kilpailija ei riko turvallista ampumasuuntaa.
- 2.1.5 Radan pinta - Missä mahdollista, radan pinta tulee valmistella kilpailua varten ja pitää kohtuullisen vapaana esteistä, jotta kilpailijoille ja toimitsijoille ei aiheudu kohtuutonta vaaraa. Heikko sää ja kilpailijoiden toimet tulisi myös huomioida. Kilpailun toimitsijat voivat lisätä soraa, hiekkaa tai muuta materiaalia heikentyneelle radan pinnalle koska vain. Kilpailijat eivät voi valittaa tällaisesta radan huoltotoiminnasta.
- 2.1.6 Esteet - Luonnollisten tai rakennettujen esteiden tulisi kohtuullisesti huomioida erot kilpailijoiden pituudessa ja ruumiinrakenteessa ja näiden tulisi olla rakennettu huomioiden kilpailijoiden, kilpailun toimitsijoiden ja yleisön turvallisuus kohtuuden rajoissa.
- 2.1.7 Yhteiset ampumalinjat - Ampumasuoritukset, joissa useampi kilpailija ampuu yhtäaikaan (esim. pudotusohjelmat), tulee antaa vähintään 3 metriä vapaata tilaa kilpailijoiden välillä.
- 2.1.8 Taulujen sijoittaminen - taulut täytyy sijoitella huolellisesti siten, että läpiampuminen ei ole mahdollista.
 - 2.1.8.1 Taulujen sijainti tulisi selkeästi merkitä taulutelineisiin taulujen vaihtamista varten. Taulutelineet tulisi kiinnittää tukevasti sijoilleen tai niiden sijainti tulisi merkitä selkeästi, jotta voidaan varmistua yhdenmukaisuudesta kilpailun aikana. Lisäksi taulujen tyypit tulisi merkitä taulutelineisiin ennen kilpailun alkua, jotta voidaan varmistua ettei ammuttavaa taulua vaihdeta sakkotauluun kilpailun aikana.
 - 2.1.8.2 Mikäli paperisia ja metallisia tauluja käytetään lähekkäin ampumasuorituksessa, tulee huolehtia roiskeiden ehkäisystä pahvisiin maaleihin.
 - 2.1.8.3 Missä IPSC-poppereita käytetään ampumasuorituksessa, on huolehdittava popperin alustan valmistelusta, jotta niiden toiminta on yhdenmukaista koko kilpailun ajan.
 - 2.1.8.4 [P-H] Paikallaan olevia tauluja (siis niitä joita ei aktivoida) ei saa kallistaa sivusuunnassa kumpaankaan suuntaan yli 90 asteen kulmaan

pystysuorasta.

[K] Lukuunottamatta ”Universal” - taulua, paikallaan olevia tauluja (siis niitä joita ei aktivoida) ei saa kallistaa sivusuunnassa kumpaankaan suuntaan yli 90 asteen kulmaan pystysuorasta.

- 2.1.9 Vallit - Kukaan henkilö ei saa kiivetä valleille, ellei ratatuomari erityisesti anna lupaa tähän (katso [osio 10.6](#)).
- 2.1.10 [H] Välitulpat – Tietyntyyppisissä täyteisissä on irtoava välitulppa ja susihaulipatruunoissa välitulppa irtoaa hauleista. Jotta välitulpat eivät tekisi reikiä paperitauluihin, tulisi paperitaulujen taakse asentaa vaneri tai vastaava tausta, tahi paperitaulut tulisi sijoittaa riittävälle etäisyydelle. Susihaulien tapauksessa suositellaan 10 metrin etäisyyttä.
- 2.1.11 [H] Lintuhaulipatruunat paperitaulujen kanssa – Kilpailijaa ei saa vaatia ampumaan paperitaulua lintuhaulipatruunoilla.
- 2.1.12 [H] Sallitut patruunat – Kullakin asemalla täytyy määritellä yksi sallittu patruunatyyppe, t.s. lintuhauli, susihauli tai täyteinen.

2.2 Aseman rakennuskriteerit

Asemaa rakennettaessa voidaan käyttää erilaisia fyysisiä esteitä rajoittamaan kilpailijan liikkumista ja kilpailullisen haasteen lisäämiseksi seuraavasti:

- 2.2.1 Rikelinjat - Kilpailijan liikkumista tulisi ensisijaisesti rajoittaa fyysisin estein, mutta myös rikelinjojen käyttö on sallittua seuraavasti:
 - 2.2.1.1 Ehkäisemään vaarallisen ja/tai epärealistisen lähestymisen tai perääntymisen maalien suuntaan
 - 2.2.1.2 Kuvaamaan fyysisten esteiden tai suojan käyttöä
 - 2.2.1.3 Määrittämään ampuma-alueen tai sen osan rajat
 - 2.2.1.4 Rikelinjat tulee kiinnittää tukevasti paikalleen, niiden tulee olla vähintään 2cm korkeita maanpinnasta, niiden tulisi olla rakennettu puusta tai muusta jäykästä materiaalista ja niiden tulisi olla saman värisiä (mielellään punaisia) kilpailun jokaisella asemalla. Ellei rikelinjoilla rajata ampuma- aluetta kokonaan, niiden tulee olla vähintään 1,5 metrin mittaisia, mutta niiden tulkitaan jatkuvan loputtomiin (katso myös [sääntö 4.4.1](#)).
 - 2.2.1.5 Jos asemalla on rikelinjoin selkeästi rajattu käytävä ja/tai selkeästi erotettu ampuma-alue, kilpailija joka oikaisee käytävän ja/tai ampuma-aleen rajojen ulkopuolelta, saa proseduurivirheen jokaisesta laukauksesta, joka on ammuttu oikaisun aloittamisen jälkeen.
- 2.2.2 [P] Esteet - Asemat voivat sisältää esteitä, joista kilpailijan on kiivettävä yli. Nämä esteet eivät saa olla 2 metriä korkeampia. Yli 1 metrin korkuisien esteiden yhteydessä tulee olla turvallisesti rakennettuja kiipeämisapuja seuraavasti:
 - 2.2.2.1 [P] Esteiden tulee olla tukevasti kiinnitettyjä ja tuettuja taatakseen riittävän tuen käytön aikana. Aina kun mahdollista, tarpeettoman terävät tai karkeat pinnat tulee poistaa, jotta kilpailijoiden ja/tai toimitsijoiden loukkaantumisriski vähenee.

- 2.2.2.2 [P] Esteen laskeutumispuolen tulee olla vapaa esteistä tai luonnollisista vaaroista.
- 2.2.2.3 [P] Kilpailijoille tulee antaa mahdollisuus kokeilla tällaisia esteitä ennen ampumasuoritustaan
- 2.2.2.4 [P] Kilpailijaa ei saa pakottaa koteloimaan asettaan ennen tällaisen esteen ylitystä.
- 2.2.3 Seinät - tulee rakentaa seuraavalla tavalla:
 - 2.2.3.1 Niiden tulee olla riittävän korkeita ja vahvoja toimiakseen tarkoituksessaan. Ellei tarjolla ole ampuma-alustaa tai vastaavaa, vähintään 1,8 metrin korkuisen seinän tulkitaan jatkumaan loputtomiin ylöspäin (katso myös [sääntö 10.2.11](#)).
 - 2.2.3.2 Niiden tulisi sisältää reunoistaan taaksepäin suuntautuvat rikelinjat maan tasalla.
- 2.2.4 [P] Tunnelit - Tunneli johon kilpailijan täytyy mennä tai kulkea läpi pitää rakentaa soveltuvasta materiaalista, minkä tahansa mittaiseksi. Tunnelissa tulee kuitenkin olla riittävästi aukkoja, jotta kilpailun toimitsijat voivat turvallisesti seurata kilpailijan toimintaa. Tunnelin suun reunat tulee suojata kilpailijan tai toimitsijan loukkaantumisen ehkäisemiseksi. Aseman suunnittelijan tulee selkeästi määrätä tunnelin sisäänmeno- ja poistumisalueet, sekä rajoitukset mikäli tunnelin sisältä ammutaan tauluja (esim. rikelinjat).
- 2.2.5 "Cooper" tunnelit - ovat tunneleita, joissa pystyseiniä päällä on irallista materiaalia (esim. rimoja), joka voi pudota kilpailijan tahattomien toimien seurauksena (katso [sääntö 10.2.5](#)). Tällainen tunneli voidaan rakentaa halutun korkuiseksi, mutta irtomateriaalin tulee olla riittävän kevyttä, jotta siitä ei aiheudu loukkaantumisvaaraa pudotessaan.
- 2.2.6 Aseman kulissit - Jos esineet ovat tarkoitettu tukemaan kilpailijaa liikkeen tai ammunnan aikana, niiden tulee olla rakennettu kilpailijan ja kilpailun toimitsijoiden turvallisuus etusijalla. Kulissien tulee sallia kilpailun toimitsijoiden seurata ja hallita kilpailijan toimintaa turvallisesti kaikissa tilanteissa. Kulissien tulee kestää kaikkien kilpailijoiden käyttö.
- 2.2.7 Ikkunat ja reiät - Tulee sijoittaa korkeudelle, johon suurin osa kilpailijoista yltää. Lisäksi tukeva alusta on oltava pyynnöstä saatavilla, ilman rangastusta.

2.3 Muutokset aseman rakenteisiin

- 2.3.1 Kilpailun toimitsijat voivat ratamestarin ennakkosuostumuksella muuttaa asemaa tai suoritustapaa mistä syystä tahansa. Tällaiset muutokset tulisi suorittaa ennen aseman aloitusta.
- 2.3.2 Jos asemaa muutetaan, tulee asiasta ilmoittaa kaikille kilpailijoille niin pian kuin mahdollista. Vähimmäisvaatimuksena aseman vastuullisen toimitsijan tulee kertoa tästä kilpailijoille kun asemakuvaus luetaan ryhmälle.
- 2.3.3 Jos ratamestari hyväksyy minkä tahansa tällaisen muutoksen tulee hänen joko:

- 2.3.3.1 Sallia ampumasuoritusten jatkamisen siten, että muutos vaikuttaa vain kilpailijoihin, jotka eivät jo ole suorittaneet kyseistä asemaa. Jos muutos johtuu kilpailijan toiminnasta, tulee kyseisen kilpailijan uusia ampumasuorituksensa muutetulla asemalla, [säännön 2.3.4.1](#) mukaan; tai
 - 2.3.3.2 Jos mahdollista, vaatia kaikkia kilpailijoita suorittamaan aseman uudelleen mitätöiden kaikki aiemmat tulokset kilpailutuloksista.
 - 2.3.3.3 Jos kilpailija kieltäytyy uusimasta ampumasuoritustaan, tämän säännön mukaisesti tai muusta syystä, ratatuomarin käskystä, nollataan hänen tuloksensa kyseiseltä asemalta, riippumatta mahdollisesta aiemmasta tuloksesta.
- 2.3.4 Jos ratamestari (yhdessä kilpailun johtajan kanssa) toteaa, että fyysinen tai toiminnallinen muutos aiheuttaa kilpailullisen epätasa-arvoisuuden ja on mahdotonta uusia kaikkien kilpailijoiden ampumasuoritusta asemalla tai asema on muuttunut sopimattomaksi tai käyttökelvottomaksi mistä tahansa syystä, tulee kyseinen asema ja kaikki siihen liittyvät kilpailijoiden tulokset poistaa kilpailutuloksista.
- 2.3.4.1 Kilpailija joka on hylätty asemalla, joka myöhemmin poistetaan kilpailusta, voidaan palauttaa kilpailuun, mikäli hänen valituksensa korkein käsittelevä aste (ratamestari tai vetoamusjyru) katsoo, että hylkäys johtui välittömästi aseman hylkäyksen aiheuttavista seikoista.
- 2.3.5 Huonon sään vallitessa, ratamestari voi määrätä kaikki paperitaulut suojattavaksi läpinäkyvillä suojuksilla ja/tai niiden päälle asennettavilla suojuilla. Kilpailijat eivät voi valittaa tästä määräyksestä (katso [sääntö 6.6.1](#)). Tällaiset suojat tulee asentaa kaikkiin maaleihin samaksi aikajaksoksi, kunnes ratamestari kumoaa määräyksen.
- 2.3.6 Jos ratamestari (yhdessä kilpailun johtajan kanssa) toteaa, että sää- tai muut-olosuhteet vaikuttavat tai voivat todennäköisesti vaikuttaa kilpailun turvallisuuteen tai läpivientiin, voi hän määrätä kaiken ampumatoiminnan keskeytettäväksi siihen asti, kunnes hän antaa luvan ammunnan jatkamiseen.

2.4 Aseenkäsittelyalueet

- 2.4.1 Järjestävän organisaation vastuulla on rakentaa ja sijoittaa riittävä määrä aseenkäsittelyalueita kilpailuun. Näiden tulisi olla selkeästi merkittyjä ja sijoitettu sopivasti.
- 2.4.2 Aseenkäsittelyalueen tulee sisältää pöytä ja piipun suunnan sekä rajojen merkinnät selkeästi. Jos alue sisältää tausta- ja/tai reuna-vallit, niiden tulee olla rakennettu kestäväksi luodin iskemä. Tournament tai pitkien aseiden kilpailuissa aseenkäsittelyalueen tulee sisältää riittävästi asetelineitä aseenkäsittelyn yhteydessä, mutta ei alueen sisällä.
- 2.4.3 Kilpailijat saavat käyttää aseenkäsittelyaluetta ilman valvontaa alla esitettyihin toimiin, sillä ehdolla, että he pysyvät alueen sisäpuolella ja ase pysyy osoitettuna turvalliseen suuntaan. Rikkeet voivat johtaa hylkäykseen (katso [sääntö 10.5.1](#)).
 - 2.4.3.1 Lataamattoman aseiden ottaminen suojuksesta tai laittaminen suojukseen, sekä koteloiden ottaminen.

- 2.4.3.2 Vedon, "kuivalaukauksen" ja koteloinnin harjoittelu lataamattomalla aseella.
 - 2.4.3.3 Harjoitella lataamista ja tyhjentämistä tyhjällä lippaalla ja/tai aseenn toiminnan käyttämistä (cycle the action of firearm).
 - 2.4.3.4 Suorittaa aseenn tai osien tai muiden varusteiden tarkistusta, purkamista, puhdistusta, korjausta ja huoltoa
- 2.4.4 Aseennkäsittelyalueella ei saa käsitellä patruunoita tai harjoituspatruunoita irrallaan, pakattuna tai lippaissa tai pikalatureissa missään tilanteessa (katso [sääntö 10.5.12](#)).

2.5 Koeammunta / kohdistusrata

- 2.5.1 Jos kilpailussa on käytettävissä koeammunta rata, tulee sen olla ratatuomarin valvonnan ja hallinnan alla.
- 2.5.2 Kilpailijat voivat kokeilla aseidensa ja patruunoiden toimintaa kaikkien turvasäännösten ja valvovan ratatuomarin määräämien rajoitusten puitteissa.
- 2.5.3 Level III tai korkeamman tasoissa tournamenteissa ja pitkien aseiden kilpailuissa tulisi olla mahdollisuus kohdistaa aseita käyttäen hyväksytyjä maaleja (jos mahdollista, käyttäen sähköisesti osuman esittäviä tai palautuvia maaleja) [liitteen C3](#) ohjeiden mukaisesti.

2.6 Kauppiasalueet

- 2.6.1 Kauppiat (yksityishenkilöt, yritykset tai muut yhteisöt, jotka esittelevät tai myyvät tavaraa IPSC kilpailussa) ovat yksin vastuussa tuotteidensa turvallisuudesta ja turvallisesta käsittelystä, sekä vastuussa siitä, että heidän tuotteensa eivät ole vaarallisia kenellekään henkilölle esiteltäessä. Koottujen aseiden tulee olla deaktivoituja ennen esittelyä.
- 2.6.2 Ratamestari (yhdessä kilpailun johtajan kanssa) merkitsee kauppiasalueet selkeästi, ja voi antaa "hyväksyttävien toiminnan ohjeet" (acceptable practice guidelines) kaikille kauppiaille, jotka ovat vastuussa noudattaa ohjeita omien tuotteidensa suhteen.
- 2.6.3 Kilpailijat saavat käsitellä kauppiaiden aseita lataamattomina, mikäli pidetään kohtuullisesti huolta, että aseilla ei osoitella ketään henkilöä käsittelyn aikana.
- 2.6.4 [P] Kilpailijat eivät saa vetää kotelosta tai koteloida aseitaan kauppiasalueella (katso [sääntö 10.5.1](#)). Kilpailijat jotka hakevat asesepän palveluita aseelleen tulee ensin laittaa aseensa pussiin tai aselaukkuun osoitetulla aseennkäsittelyalueella, ennen kuin he antavat aseensa kauppiaille kauppiasalueella.

2.7 Hygienia-alueet

- 2.7.1 Riittävä määrä hygienia-alueita, sisältäen käsiennpuhdistustarvikkeita ja laitteita, tulisi olla saatavilla käymälöiden ja ruokailupaikkojen välittömässä läheisyydessä.

3 Aseman tiedot

3.1 Yleiset säädökset

Ampumasuorituksen vaatimusten turvallinen täyttäminen on aina kilpailijan vastuulla. Kilpailijalle tulee kuitenkin esittää kirjallinen asemakuvaus, joka selittää riittävällä tarkkuudella nämä vaatimukset, suullisesti tai kirjallisesti. Aseman tiedot voidaan jakaa seuraaviin tyyppeihin:

- 3.1.1 Julkaistut asemat - Rekisteröidyille kilpailijoille ja/tai heidän aluejohtajalleen on annettava samat tiedot ampumaohjelmista ennen kilpailua saman ilmoitusajan aikana. Tiedot voidaan antaa fyysisessä muodossa tai elektronisin keinoin tai verkkosivun osoitteena (katso myös [osio 2.3](#)).
- 3.1.2 Julkaisemattomat asemat - Kuten [säännössä 3.1.1](#), mutta ampumasuorituksen yksityiskohtia ei julkaista ennalta. Ampumasuorituksen ohjeet annetaan kirjallisessa asemakuvauksessa.

3.2 Kirjallinen asemakuvaus

- 3.2.1 Ratamestarin hyväksymä kirjallinen asemakuvaus annetaan kullekin ampumasuoritukselle ennen kilpailun alkua. Tämä kuvaus on etusijalla kaikkiin muihin ennalta julkaistuihin tai muuten kilpailijoille esitettyihin kuvauksiin nähden. Se sisältää vähintään:
 - Maalit (tyypit ja määrät)
 - Vähimmäislaukausmäärä ([H] ohjeellinen)
 - [H] Paperitauluista laskettavien osumien määrä
 - [H] Patruunatyypit
 - Aseen valmiustila
 - Lähtöasento
 - Ajanoton alku: ääni tai näkyvä merkki
 - Toiminta
- 3.2.2 Aseman vastuullisen ratatuomarin tulee lukea kirjallinen asemakuvaus sanatarkasti kaikille ryhmille. Ratatuomari voi näyttää hyväksyttävän lähtöasennon ja aseiden valmiustilan.
- 3.2.3 Ratamestarin voi muokata kirjallista asemakuvausta koska tahansa selkeyden, yhdenmukaisuuden tai turvallisuuden vuoksi (katso [osio 2.3](#)).
- 3.2.4 Kun kirjallinen asemakuvaus on luettu kilpailijoille ja siitä esiintyneisiin kysymyksiin on vastattu, tulisi kilpailijoiden antaa tutustua asemaan ("walkthrough") järjestäytyneesti. Ratatuomari määrää tutustumiseen sallitun ajan ja tämän tulisi olla sama kaikille kilpailijoille. Jos ampumasuoritus sisältää liikkuvia maaleja tai vastaavia, näiden toiminta tulisi esitellä samalla tavalla kaikille kilpailijoille.

3.3 Paikalliset, alueelliset tai kansalliset säännöt

- 3.3.1 IPSC-kilpailuja hallinnoidaan lajin mukaisin säännöin. Järjestävät organisaatiot eivät saa toimeenpanna paikallisia sääntöjä muutoin kuin noudattaakseen paikallisia lakeja. Mitä tahansa vapaaehtoisesti omaksuttuja sääntöjä, jotka ovat näiden sääntöjen vastaisia, ei saa käyttää IPSC kilpailuissa ilman aluejohtajan tai IPSC:n hallituksen erityistä lupaa.

4 Ratalaitteet

4.1 Maalitaulut - yleiset periaatteet

- 4.1.1 [P] IPSC-pistoolikilpailuissa saa käyttää vain sellaisia tauluja, jotka ovat IPSC:n yleiskokouksen hyväksymiä ja täyttävät [liitteissä B ja C](#) esitetyt vaatimukset. [K-H] IPSC-kivääri- ja haulikkokilpailuissa saa käyttää vain sellaisia tauluja, jotka ovat IPSC:n yleiskokouksen hyväksymiä ja täyttävät [liitteissä B ja C](#) esitetyt vaatimukset, sekä hajoavia tauluja (katso [sääntö 4.4.1](#)).
- 4.1.1.1 Mikäli yksi tai useampi taulu kilpailussa ei täytä esitettyjä vaatimuksia, eikä vaatimusten mukaisia korvaavia tauluja ole saatavilla, ratamestarin on päätettävä ovatko poikkeamat hyväksyttäviä kyseisessä kilpailussa, ja mitkä näiden sääntöjen [osion 2.3](#) kohdat tulevat tällöin sovellettaviksi. Ratamestarin toimivalta rajoittuu tähän nimenomaiseen kilpailuun eikä muodosta ennakkotapausta samalla alueella järjestettäviin muihin kilpailuihin eikä poikkeavien taulujen käyttämiseen muissa kilpailuissa.
- 4.1.2 IPSC-kilpailussa ammuttavien taulujen tulee olla keskenään samanvärisiä seuraavasti:
- 4.1.2.1 IPSC-aulun ja IPSC-minitaulun ampuma-alueen tulee olla vaaleanruskea, paitsi milloin ratamestari päättää muusta väristä joko liian vähäisestä kontrastista tai taustan väriin liittyvästä syystä.
- 4.1.2.2 [P] Ammuttavien metallitaulujen koko etupuoli on maalattava yhtenäisellä värillä, mieluiten valkoisella.
[K] Ammuttavien metallitaulujen tai muiden ei-paperisten taulujen koko etupuoli on maalattava yhtenäisellä värillä, mieluiten valkoisella.
[H] Ammuttavien metallitaulujen tai muiden ei-paperisten taulujen koko etupuoli on maalattava yhtenäisellä värillä, mieluiten valkoisella, tai ne voidaan jättää maalaamatta.
- 4.1.3 Sakkotaulut on selvästi merkittävä hyvin erottuvalla "X":llä tai niiden täytyy olla keskenään samanvärisiä niin, että ne eroavat ammuttavista tauluista (esim. mikäli sakkotaulut ovat keltaisia, niiden täytyy olla keltaisia koko kilpailussa tai tournamentissa).
- 4.1.4 [P-K] Asemalla käytettävät taulut voivat olla osittain tai kokonaan läpäisemättömän tai läpäisevän suojan takana seuraavasti:
[H] Asemalla käytettävät taulut voivat olla osittain tai kokonaan läpäisemättömän suojan takana seuraavasti
- 4.1.4.1 Suoja, jonka tarkoitus on piilottaa taulu tai osa siitä katsotaan läpäisemättömäksi. Mikäli mahdollista, läpäisemätöntä suojaa ei pitäisi kuvata vaan se tulisi rakentaa läpäisemättömistä materiaaleista (katso [sääntö 2.1.3](#)). Pelkästään kokonaisia paperitauluja ei saa käyttää läpäisemättömänä suojana.
- 4.1.4.2 [P-K] Suoja, jonka tarkoitus on vaikeuttaa taulun näkemistä katsotaan läpäiseväksi. Laukaukset jotka ammutaan läpäisevän suojan läpi

ammuttavan taulun osuma-alueelle, tulkataan osumiksi. Laukaukset, jotka ammutaan läpäisevän suojan läpi sakkotauluun, rangaistaan normaalisti. Kaikki läpäisevän suojan takana olevat taulut täytyy jättää kokonaisiksi. Läpäisevän suojan takana olevista tauluista tulee olla suojan ohi nähtävissä ainakin osa.

- 4.1.5 Yksittäisen, osittamattoman taulun julistaminen kahdeksi erilliseksi tauluksi teippaamalla, maalaamalla tai muulla vastaavalla tavalla on kielletty.

4.2 IPSC:n hyväksymät taulut - paperiset

- 4.2.1 [P] IPSC-pistoolikilpailuissa on sallittua käyttää kahden kokoisia paperitauluja (katso [liite B](#)). IPSC-minitaulu on tarkoitettu kuvaamaan pitemmälle sijoitettua IPSC-tilua. Molempia kokoja voidaan käyttää samalla asemalla mikäli kaikki minitaulut on sijoitettu vähintään 2 metriä ko. aseman kauimmaista täysikokoista tilua pitemmälle (ts. mikäli kauimmais in täysikokoinen taulu on 15m ampujasta, lähimmän minitaulun tulee olla vähintään 17m etäisyydellä).

[K-H] IPSC-kivääri- ja haulikkokilpailuissa on sallittua käyttää viittä erilaista paperitaulutyyppeä (katso [liite B](#)). IPSC-minitaulu on tarkoitettu kuvaamaan pitemmälle sijoitettua IPSC-tilua. Molempia kokoja voidaan käyttää samalla asemalla mikäli kaikki minitaulut on sijoitettu vähintään 2 metriä ko. aseman kauimmaista täysikokoista tilua pitemmälle (ts. mikäli kauimmais in täysikokoinen taulu on 15m ampujasta, lähimmän minitaulun tulee olla vähintään 17m etäisyydellä).

- 4.2.1.1 [K-H] Universal -, A4/A- ja A3/B-tiluja voidaan käyttää samoilla asemilla muiden paperitaulujen kanssa.

- 4.2.2 [P-K] Paperitaulujen etupuolella on oltava selvästi merkityt rajaviivat ja reuna-alueet, joiden ei kuitenkaan tulisi olla enää nähtävissä yli 10 metrin etäisyyksille. Voima palkitaan IPSC-pistooli- ja kiväärikilpailuissa pistealueilla.

[H] Paperitaulujen etupuolella on oltava selvästi merkityt rajaviivat ja reuna-alueet, joiden ei kuitenkaan tulisi olla enää nähtävissä yli 10 metrin etäisyyksille.

- 4.2.2.1 Paperisten sakkotaulujen etupuolella on oltava selvästi merkitty reuna-alue. Mikäli sakkotauluissa ei ole reuna-alueita, on ratamestarin varmistuttava siitä, että kaikkiin sakkotauluihin merkitään reuna-alueet piirtäen tai muulla keinoin.

- 4.2.3 Mikäli paperitaulun osuma-alue halutaan osittain piilottaa, aseman suunnittelijat voivat kuvata läpäisemättömä suojaa yhdellä seuraavista tavoista:

- 4.2.3.1 Piilottamalla osan taulusta (katso [sääntö 4.1.4.1](#)); tai

- 4.2.3.2 Leikkaamalla tauluista pois sen osan, jonka ajatellaan jäävän läpäisemättömän suojan taakse. Leikattuihin tauluihin tulee merkitä reuna-alue, jonka pitää ulottua koko leikatun reunan pituudelle (katso [sääntö 4.2.2](#)); tai

- 4.2.3.3 Tarkasti rajaten selvästi erottuvalla värillä maalaamalla tai teippaamalla osa, jonka ajatellaan jäävän läpäisemättömän suojan taakse.

- 4.2.4 Lämpisemätön suoja (eikä sakkotaulut) eivät saa kokonaan peittää korkeinta pistealuetta osittain peitetyissä ammuttavissa tauluissa.

4.3 IPSC:n hyväksymät taulut - metalliset

4.3.1 Yleisiä sääntöjä

- 4.3.1.1 Metallitaulut, jotka voivat vahingossa kääntyä osumasta sivuttain, on erityisesti kielletty. Tällaisten taulujen käyttö voi aiheuttaa IPSC:n hyväksynnän peruuttamisen.
- 4.3.1.2 Metallitaulut ja metalliset sakkotaulut, joiden ratatuomari katsoo pudonneen tai kaatuneen taulun tukijalkaan tulleesta osumasta, tai muutoin vahingossa (esimerkiksi tuulen vaikutuksesta, kimmokkeesta, ainoastaan haulikon välitulpan osumasta, jne.) tulkitaan ratalaittehäiriöiksi (katso [sääntö 4.6.1](#)).
- 4.3.1.3 Metallitauluissa eikä metallisissa sakkotauluissa ei ole reuna-aluetta.
- 4.3.1.4 [P] Ammuttava metallitaulu tulkitaan osumaksi ainoastaan silloin, kun sitä on ammuttu ja se putoaa tai kaatuu.
[K-H] Ammuttava metallitaulu tulkitaan osumaksi ainoastaan silloin, kun sitä on ammuttu ja se putoaa, kaatuu tai muuten ilmaisee osuman.

4.3.2 IPSC-popperit

- 4.3.2.1 IPSC-popperit ja IPSC-minipopperit ovat hyväksytyjä metallitauluja jotka on suunniteltu voiman tunnustamiseen. Nämä on kalibroitava [liitteen C1](#) ohjeiden mukaan.
- 4.3.2.2 IPSC-minipopperit on tarkoitettu kuvaamaan pitemmälle sijoitettua IPSC-poppereita. Molempia kokoja voidaan käyttää samalla asemalla mikäli kaikki minipopperit on sijoitettu vähintään 2 metriä ko. aseman kauimmaista täysikokoista popperia pitemmälle (ts. mikäli kauimmaisoin täysikokoinen popperi on 15m ampujasta, lähimmän minipopperin tulee olla vähintään 17m etäisyydellä).

4.3.3 IPSC-platet

- 4.3.3.1 [P] Erikokoisia metallilevyjä ("plates") voidaan käyttää maalitauluina (katso [liite C3](#)).
[K] Erikokoisia metallilevyjä ("plates") voidaan käyttää maalitauluina (katso [liite C3](#)). On suositeltavaa, että 50-150 metrin etäisyyksillä käytetään vähintään 15 cm ø / 15x15 cm plateja, 150-250 metrin etäisyyksillä vähintään 20 cm ø / 20x20 cm plateja ja yli 250 metrin etäisyyksillä vähintään 30 cm ø / 30x30 cm plateja. Myös hyväksytyjen paperitaulujen kanssa likimain saman muotoisia ja kokoisia metallitauluja voidaan käyttää.
[H] Erikokoisia metallilevyjä ("plates") voidaan käyttää maalitauluina (katso [liite C3](#)). Myös hyväksytyjen paperitaulujen kanssa likimain saman muotoisia ja kokoisia metallitauluja voidaan käyttää.
- 4.3.3.2 [P-K] Platet eivät tunnusta voimaa. Niitä ei kalibroida eikä niiden kalibrointia voi haastaa. Mikäli plateen tulee suora ja riittävä (ts.

kokokaliiperin) osuma eikä se siitä huolimatta putoa tai kaadu, ratatuomari voi julistaa ratalaitehäiriön ja määrätä ampujan uusimaan ampumasuorituksensa, kunhan viallinen plate on korjattu.

4.3.3.3 [P-K] Plate, joka ei ensimmäisellä osumalla putoa tai kaadu, mutta uudelleen ammuttaessa putoaa tai kaatuu, ei oikeuta uusintaan.

4.3.3.4 [P] Asemalla ei saa olla pelkästään plateja. Joka asemalla on oltava vähintään yksi ammuttava paperitaulu tai popperi (mahdollisten paperisten tai metallisten sakkotaulujen lisäksi).

4.3.4 Sakkotaulut

4.3.4.1 [P] Metalliset sakkopopperit ja -platet voidaan suunnitella joko osumasta putoaviksi tai kaatuviksi tahi sitten pystyyn jääviksi. Molemmissa tapauksissa ne on osuman jälkeen maalattava uudelleen. Mikäli maalaus jää tekemättä, ei seuraavia ampujia voida rangaista osumista.
[K] Metallisia sakkopoppereita ja -plateja on ammuttava ja niiden pitää joko kaatua, pudota tai muuten ilmaista osuma jotta niistä voidaan tulkata pisteet. Osumakohtat tulisi maalata tulkattaessa.
[H] Metalliset sakkotaulut, joihin on tullut osumia, tulisi maalata tulkattaessa.

4.3.4.2 On sallittua käyttää metallisia sakkotauluja jotka ovat likimain hyväksytyjen paperitaulujen kokoisia ja muotoisia.

4.4 Hajoavat ja synteettiset taulut

4.4.1 [P] Hajoavat taulut, kuten tiilet ja savikiekot eivät ole hyväksytyjä tauluja IPSC-pistoolikilpailuissa, eikä niitä saa myöskään käyttää rikelinjoina tai muuten tuottaamaan rangaistuksia.

[K-H] Hajoavat taulut, kuten tiilet ja savikiekot ovat hyväksytyjä ammuttavina tauluina ja sakkotauluina IPSC-kivääri- ja haulikkokilpailuissa. Niitä ei saa käyttää rikelinjoina tai muuten tuottaamaan rangaistuksia.

4.4.2 [P-H] Synteettisiä tauluja (esimerkiksi "itsepaikkautuvat" taulut jne.), joita toisinaan käytetään sisäradoilla, ei saa käyttää Level III tai korkeampiarvoisissa kilpailuissa. Näitä voidaan kuitenkin käyttää practical-jaoston puheenjohtajan etukäteen antamalla kirjallisella luvalla Level I ja Level II - kilpailuissa.

4.5 Ratalaitteiden tai radan maapohjan korjailu

4.5.1 Kilpailija ei saa muokata radan maapohjaa, luontaiseta kasvillisuutta, rakennelmia, kulisseeja eikä muita ratalaitteita (kuten tauluja, taulujen jalustoja ja laukaisimia) missään vaiheessa. Mikäli kilpailija rikkoo tätä sääntöä, voidaan hänelle määrätä ratatuomarin harkinnan mukaan proseduurivirhe tapahtumaa kohti.

4.5.2 Kilpailija voi pyytää kilpailun toimihenkilöitä korjaamaan tai yhtenäistämään radan maapohjaa, taulujen näkymistä tai muuta asiaa. Ratamestarilla on viimeinen sana sen suhteen, miten näihin pyyntöihin suhtaudutaan.

4.6 Ratalaittehäiriöt ja muita seikkoja

- 4.6.1 Ratalaitteiden täytyy näyttää tehtävä tasapuolisesti ja yhtenevästi kaikille kilpailijoille. Ratalaittehäiriöihin kuuluvat muun muassa paperitaulujen siirtyminen paikoiltaan, metalli- tai liikkuvien taulujen ennenaikainen aktivoituminen, mekaanisen tai sähköisen laitteen virhetoiminta ja kulissien kuten aukkojen, luukkujen ja seinien rikkoutuminen.
- 4.6.1.1 Minkä hyvänsä tuliaseen käyttäminen ratalaitteena on kielletty.
- 4.6.2 Mikäli kilpailija ei kykene viemään ampumasuoritusta loppuun ratalaittehäiriön takia, tai mikäli metalli- tai liikkuvaa taulua ei ennen suoritusta oltu asetettu asianmukaisesti, on hänen uusittava suorituksensa, kunhan tarpeelliset korjaukset on tehty.
- 4.6.2.1 Paikkaamattomat paperitaulut eivät ole ratalaittehäiriö (katso [sääntö 9.1.4](#)).
- 4.6.3 Jatkuvat toimintahäiriöt asemalla voivat johtaa ko. aseman hylkäämiseen kilpailusta (katso [sääntö 2.3.4](#)).

5 Kilpailijan varusteet

5.1 Aseet

- 5.1.1 Aseiden ominaisuudet on määritelty divisioonittain (kts. [liite D](#)), mutta ampumasuoritusten täytyy olla yhdenmukaiset kaikille divisioonille.
- 5.1.2 [P] Pienin sallittu patruunan kaliberi pistooleille IPSC-kilpailussa on 9x19mm. Pienin sallittu luodin halkaisija on 9mm (.354 tuumaa).
[K] IPSC-kiväärikilpailuissa ei ole minimikaliiperia.
[H] IPSC-kilpailuissa haulikoiden minimikaliiperi on 20.
- 5.1.3 Tähtäimet
- IPSC:n hyväksymät tähtäintyypit ovat:
- 5.1.3.1 "Avotähtäimet" ovat aseeseen kiinnitetyt tähtäyslaitteet, jotka eivät koostu sähköisistä virtapiireistä ja/tai linseistä. Valokuitua ei tulkita linssiksi.
- 5.1.3.2 "Optiset/elektroniset tähtäimet" ovat aseeseen kiinnitetyt tähtäyslaitteet, jotka sisältävät sähköisiä virtapiirejä ja/tai linsejä.
- 5.1.3.3 Ratamestarilla on lopullinen päätösvalta liittyen tähtäinten luokitteluun ja/tai niiden sääntöjenmukaisuuteen IPSC-kilpailussa, mukaanlukien divisioonakohtaiset säännöt [liitteessä D](#).
- 5.1.4 Ellei divisioonassa ole toisin määrätty (katso [liite D](#)), aseiden laukaisuvastukselle ei ole rajoituksia. Laukaisumekanismiin tulee kuitenkin aina toimia turvallisesti.
- 5.1.5 [P] Liipaisimet ja/tai liipaisinkengät jotka ulottuvat liipaisinkaaren leveyden ulkopuolelle ovat erityisesti kiellettyjä.
[K-H] Liipaisimet ja/tai liipaisinkengät jotka ulottuvat liipaisinkaaren leveyden ulkopuolelle ovat erityisesti kiellettyjä. Tästä riippumatta kiväärejä ja haulikoita, joissa on talvikäyttöön suunniteltu liipasin tai liipaisinkaari, voidaan käyttää edellyttäen että ko osat on suunniteltu, valmistettu ja niitä tarjotaan aseiden osana ja ainoastaan silloin kun ilmasto-olosuhteet vaativat niiden käyttöä.
- 5.1.6 Aseiden tulee olla käyttökelpoisia ja turvallisia. Ratatuomari voi koska hyvänsä vaatia kilpailijoiden aseet tai varusteet turvallisuustarkastukseen. Jos ratatuomari katsoo minkä tahansa esineen käyttökelvottomaksi tai vaaralliseksi, on se poistettava kilpailukäytöstä kunnes ratamestari hyväksyy kyseisen esineen riittävän hyvin korjatuksi (katso myös [sääntö 5.7.5](#)).
- 5.1.7 [P-K] Kilpailijoiden tulee käyttää samaa asetta ja tähtäintyyppiä kilpailun kaikilla asemilla. Jos kuitenkin kilpailijan ase ja/tai tähtäimet muuttuvat käyttökelvottomiksi tai turvattomiksi kilpailun aikana, tulee kilpailijan pyytää lupa ratamestarilta, mikäli kilpailija haluaa käyttää sijaisasetta ja/tai tähtäimiä. Ratamestari voi antaa luvan sijaisaseen ja/tai tähtäimien käyttöön jos:
[H] Kilpailijoiden tulee käyttää samaa asetta, piippua ja tähtäintyyppiä kilpailun kaikilla asemilla. Aseeseen lasketaan kuuluvaksi myös makasiiniputki, jota ei saa vaihtaa paitsi tilanteessa jossa asetta ladattaessa vaihdetaan makasiiniputkea. Jos kuitenkin kilpailijan ase ja/tai tähtäimet muuttuvat käyttökelvottomiksi tai

turvattomiksi kilpailun aikana, tulee kilpailijan pyytää lupa ratamestarilta, mikäli kilpailija haluaa käyttää sijaisasetta ja/tai tähtäimiä. ratamestari voi antaa luvan sijaisaseen ja/tai tähtäimien käyttöön jos:

- 5.1.7.1 [P] Sijaisase täyttää divisioonan vaatimukset; ja
[K-H] Sijaisase täyttää divisioonan vaatimukset ja se on alkuperäisen aseensa kanssa samankaliiperinen, sen toimintatapa on sama ja siinä on samanlaiset tähtäimet; ja
- 5.1.7.2 Kilpailija ei saa kilpailullista etua käyttämällä sijaisasetta; ja
- 5.1.7.3 Kilpailijan patruunat, ammuttuna sijaisaseesta, täyttävät voimakertoimen vähimmäisvaatimuksen
- 5.1.8 Kilpailijaan, joka vaihtaa tai oleellisesti muokkaa asetta tai sen tähtäimiä kilpailun aikana ilman ratamestarin ennalta antamaa lupaa, sovelletaan [sääntöä 10.6.1](#).
- 5.1.9 Kilpailija ei saa koskaan käyttää tai kantaa enempää kuin yhtä asetta tai asekoteloa ampumasuorituksen aikana (katso [sääntö 10.5.7](#))
- 5.1.10 [P] Pistoolit joissa on minkäänlainen olkatuki ja/tai etukahva ovat kiellettyjä (katso [sääntö 10.5.15](#)).
[K-H] Kiväärissä ja haulikossa täytyy olla tukki, joka mahdollistaa ampumisen olkapäätä vasten tuettuna (katso [sääntö 10.5.15](#)).
- 5.1.11 [P-H] Pistoolit ja haulikot joissa on "purske" ja/tai sarjatulitoiminto (jossa useampi kuin yksi patruuna voidaan laukaista yhdellä liipaisimen vedolla tai aktivoinnilla) ovat kiellettyjä (katso [sääntö 10.5.15](#)).
[K] Kiväärin, joissa on ainoastaan "purske" ja/tai sarjatulitoiminto (jossa useampi kuin yksi patruuna voidaan laukaista yhdellä liipaisimen vedolla tai aktivoinnilla) ovat kiellettyjä (katso [sääntö 10.5.15](#)).
- 5.1.12 [K-H] Yhdistelmäaseet, joissa on ylimääräinen piippu joka ei ole tavanomainen kiväärin tai haulikon piippu (esim. rihlakko) ovat kiellettyjä.

5.2 Asekotelo ja muut kilpailijan varusteet

- 5.2.1 [P] Kantaminen ja säilytys - pistoolia tulee kantaa lataamattomana joko laukussa tai pussissa, joka on tarkoitettu tai soveltuu aseensa turvalliseen kuljetukseen tai asekotelossa, joka on turvallisesti kiinnitetty kilpailijan vyöhön. Rikkomuksissa sovelletaan [sääntöä 10.5.13](#).
[K-H] Kantaminen ja säilytys – Lukuunottamatta aseenkäsittelyaluetta ja aseensa käsittelyä ratatuomarin valvonnassa hänen suorasta käskystään, pitkien aseiden tulee olla lataamattomia ja niiden tulee olla kädessä, olalla tai hihnassa (tai asetelineessä) piippu taivaalle osoittaen. Mikäli pitkä ase on pussissa tai laukussa, ei sitä tarvitse kuljettaa piippu taivaalle osoittaen. Lukko voi olla auki tai kiinni, mutta lipun tulee olla aseessa aina kun sitä ei käytetä. Irrotettava lipas ei saa olla kiinni. Noudattamatta jättäminen voi johtaa [säännön 10.5.1](#) soveltamiseen.
 - 5.2.1.1 Jos kilpailija saapuu IPSC-kilpailuun hallussaan ladattu ase, tulee hänen välittömästi ilmoittautua ratatuomarille, joka valvoo aseensa tyhjentämisen. Jos kilpailija ei menettele näin voidaan häneen soveltaa [sääntöä 10.5.13](#).

- 5.2.1.2 [P] Asekotelossa kannetussa pistoolissa tulee olla lipaskuilu tyhjänä ja vasara tai iskuri virittämättömänä. Ensimmäisestä rikkeestä tulee antaa varoitus, mutta saman kilpailun aikana esiintyvään toiseen rikkeeseen sovelletaan [sääntöä 10.6.1](#).
[K] [Säännön 5.2.1](#) tilanteissa aseessa ei saa olla minkäänlaisia patruunoita, ei myöskään aseeseen kiinnitetyissä pidikkeissä tai silmukoissa eikä hihnassa, paitsi ratatuomarin suorasta käskystä hänen valvonnassaan.
- 5.2.2 [P] Käsittely - Kilpailija ei saa käsitellä asettaan muutoin kuin aseenkäsittelyalueen rajojen sisäpuolella tai ratatuomarin suoran valvonnan ja käskytyksen alaisena. Sana "käsitellä" sisältää ase- koteloinnin tai kotelosta poiston vaikka ase olisi suojuksessa ja/tai kokonaan tai osittain koteloidun ase- "pukemisen" kilpailijan päälle. Rikkomuksiin sovelletaan [sääntöä 10.5.1](#).
- 5.2.3 [P] Ellei kirjallisessa asemakuvauksessa toisin mainita, tulee asekotelon ja muut varusteet pitävä vyö olla puettuna vyötärön korkeudella. Vyö tai alusvyö tai molemmat tulee olla joko pysyvästi ommeltu vyötärölle tai kiinnitettynä vähintään kolmella vyölenkillä housuihin.
[K] Istumakeppien ("shooting sticks") ja vastaavien käyttö on kielletty.
[H] Ellei kirjallisessa asemakuvauksessa muuta mainita, kilpailijan patruunavyötä (patruunat kantolaitteissa ["stripper clip", "caddie"], lenkeissä, pitimissä, laukuissa tai pusseissa) ja/tai irtolippaita ja/tai pikalatureita tulee pitää vyötärön korkeudella. Rintakehällä tai poikittain rinnalla olevat patruunavyöt ja vastaavat on erityisesti kielletty. Käsivarsissa on sallittua pitää patruunanpitimiä, mikäli näissä patruunat ovat yksitellen lenkeissä tai pidikkeissä.
- 5.2.3.1 [P] Naispuoliset kilpailijat noudattavat kaikissa divisioonissa edellä olevaa sääntöä, paitsi asevyötä voidaan pitää lantion korkeudella. Jos vyötärön korkeudella pidetään toista vyötä, tulee asekotelo ja kaikki varusteet asentaa alempaan vyöhön.
- 5.2.3.2 [H] Ainoastaan yksi patruunavyö on sallittu. Lenkeissä tai pidikkeissä olevia patruunoita saa olla korkeussuunnassa korkeintaan kaksi päällekkäin. Kantolaitteissa saa korkeussuunnassa olla korkeintaan 6 patruunaa.
- 5.2.3.3 [H] Ratamestari voi myöntää vapautuksia [säännön 5.2.3](#) rajoituksista anatomisilla perusteilla. Ratamestarin päätös tällaisessa asiassa on lopullinen.
- 5.2.4 [P] Varapatruunat, lippaat ja pikalaturit tulisi kantaa tarkoitukseen suunnitelluissa kantimissa. ylimääräisten lippaiden tai pikalatureiden kantaminen housujen takataskuissa on myös sallittu.
[K] Kilpailijan tulee kantaa patruunoita ja pikalatureita mukanaan tai aseeseen kiinnitettyinä siten, että ne ovat turvallisissa pusseissa, taskuissa tai muissa soveltuvissa kantolaitteissa, ellei kirjallisessa asemakuvauksessa toisin määrätä.
[H] Ellei kirjallisessa asemakuvauksessa muuta määrätä, kilpailijan tulee kantaa patruunoita ja pikalatureita mukanaan tai aseeseen kiinnitettyinä pusseissa, taskuissa, pidikkeissä tai muissa soveltuvissa kantolaitteissa. Aseeseen tai hihnaan kiinnitetyt lenkit, pidikkeet tai muut soveltuvat kantolaitteet ovat erityisesti hyväksytyjä.

- 5.2.4.1 [P] "Pöytälahdoissa" tai vastaavissa voidaan näitä kantaa lähtömerkin jälkeen missä vain riippumatta divisioonakohtaisista säännöistä.
- 5.2.5 [P] Mikäli divisioonakohtaiset säännöt määrittelevät suurimman sallitun etäisyyden pistoolille ja varusteille kilpailijan vartalosta, voi ratatuomari tarkistaa säännön noudattamisen mittaamalla lyhimmän etäisyyden kilpailijan vartalon ja pistoolin kahvan tai latausvälineiden keskikohdan välillä.
[H] Kun patruunoita kannetaan lenkeissä, pitimissä tai kantolaitteissa, mikään patruunan osa ei saa ulottua 75mm kauemmaksi kilpailijan kehosta. Tämä ei koske aseeseen kiinnitettyjä patruunoita eikä patruunoita, joita kannetaan irrallaan taskussa tai pussissa. Ratamestarin päätös tässä asiassa on lopullinen. Tämä sääntö ei koske Open-divisioonan kilpailijoita.
- 5.2.5.1 [P] Mittaus suoritetaan kilpailijan seistessä luonnollisesti (katso [liite E2](#)).
[H] Mittaus suoritetaan kilpailijan seistessä luonnollisesti.
- 5.2.5.2 [P] Kuka tahansa kilpailija, joka epäonnistuu kyseisessä kokeessa ennen lähtömerkkiä, vaaditaan säätämään asekoteloaan tai varusteitaan säännönmukaisiksi divisioonan mukaan. Ratamestari voi antaa myönnytyksiä näihin vaatimukseen ruumiinrakenteeseen liittyvien seikkojen johdosta. Jotkin kilpailijat eivät välttämättä pysty täysin noudattamaan näitä vaatimuksia.
[H] Kuka tahansa kilpailija, joka epäonnistuu kyseisessä kokeessa ennen lähtömerkkiä, vaaditaan säätämään vyötään, varusteitaan ja patruunoitaan säännönmukaisiksi. Ratamestari voi antaa myönnytyksiä näihin vaatimukseen ruumiinrakenteeseen liittyvien seikkojen johdosta. Jotkin kilpailijat eivät välttämättä pysty täysin noudattamaan näitä vaatimuksia.
- 5.2.5.3 [P] Ellei kirjallisessa asemakuvauksessa määrätä tai ratatuomari vaadi, ei kilpailija saa muuttaa tai siirtää asekotelon ja varusteiden paikkaa asemien välillä. Jos asekotelossa on kiinnitysremmi tai -läppä tulee se kiinnittää tai sulkea ennen "Standby" komentoa (katso [sääntö 8.3.3](#))
- 5.2.6 [P] IPSC-pistoolikilpailut eivät vaadi tietyn merkkisen tai tyyppisen asekotelon käyttöä. Ratamestari voi kuitenkin todeta kilpailijan asekotelon vaaralliseksi ja määrätä kilpailijan korjaamaan sen turvalliseksi. Jos korjaus ei ole mahdollista on asekotelo poistettava kilpailusta.
- 5.2.7 [P] Kilpailijan ei saa antaa aloittaa ampumasuoritusta käyttäen:
- 5.2.7.1 [P] Kainalokoteloja tai reisikoteloja, paitsi [säännön 5.2.8](#) mukaan;
- 5.2.7.2 [P] Asekoteloja jossa pistoolin kahvan takaosa sijaitsee asevyön yläreunan alapuolella, paitsi [säännön 5.2.8](#) mukaan;
- 5.2.7.3 [P] Asekoteloja joka sallii koteloidun pistoolin piipun osoittaa pitemmälle kuin 1 metrin kilpailijan jaloista normaalissa seisoma-asennossa;
- 5.2.7.4 [P] Asekoteloja joka ei täysin estä pistoolin liipaisimen näkymistä tai aktivointia pistoolin ollessa koteloituna.
- 5.2.8 [P] Kilpailijat, jotka ovat kilpailunjohtajan tulkinnan mukaan aktiivista lainvalvonta- tai sotilashenkilökuntaa ovat oikeutettuja käyttämään virka-asekoteloaan ja varusteitaan. Ratamestarilla on kuitenkin lopullinen päätösvalta kyseisten varusteiden turvallisuudesta ja soveltuvuudesta IPSC-kilpailuun.

[H] Kaikki haulikkoon kiinnitettävät varusteet joita käytetään yhdelläkin asemalla (mukaanlukien hihnat riippumatta siitä kannetaanko niissä patruunoita tai ei), on oltava kiinnitettynä kyseisen kilpailun kaikilla asemilla (ei koske supistajia, patruunoita tai patruunankuljettimia).

- 5.2.9 [P] Kilpailijat jotka ovat ratamestarin näkemyksen mukaan pysyvästi ja huomattavasti vammautuneita, voivat saada myönnytyksiä asekotelon tyypin ja sijainnin suhteen. Ratamestarilla on kuitenkin lopullinen päätösvalta kyseisten varusteiden turvallisuudesta ja soveltuvuudesta IPSC-kilpailuun.
- 5.2.10 [P] Joissain divisioonissa (katso [liite D](#)) pistooli, asekotelo eivätkä varusteet eivät saa ulottua [liite E2](#):ssa kuvatun linjan etupuolelle. Jos ratatuomari havaitsee tällaisen esineen olevan tämän säännön vastaisesti, tulee se turvallisesti ja pikaisesti korjata. Jos korjaaminen ei ole mahdollista pätee [sääntö 6.2.5.1](#).

5.3 Asianmukainen vaatetus

- 5.3.1 Maastokuvioisten tai vastaavien poliisi- tai sotilasesusteiden käyttäminen, lukuunottamatta kilpailijoita jotka ovat poliisi- tai sotilashenkilöitä, ei ole suositeltavaa. Kilpailunjohtajalla on lopullinen päätäntävalta kiellettyjen asusteiden suhteen.

5.4 Silmä- ja kuulosuojaimet

- 5.4.1 Kaikkia henkilöitä varoitetaan, että silmä- ja kuulosuojaimien oikea käyttö on heidän oman etunsa mukaista ja erittäin tärkeää ehkäisemään näkö- ja kuulovaurioita. Silmä- ja kuulosuojainten käyttö aina rata-alueella on suositeltavaa kaikille henkilöille.
- 5.4.2 Kilpailun järjestävä organisaatio voi vaatia silmä- ja kuulosuojainten käyttöä kaikilta henkilöiltä vaatimuksena rata-alueella oleskelulle. Tällöin kilpailun toimitsijoiden tulee kohtuullisuuden rajoissa varmistaa, että kaikki rata-alueella olevat henkilöt käyttävät riittävää suojausta.
- 5.4.3 Jos ratatuomari huomaa, että kilpailija on ampumasuorituksen aikana menettänyt silmä- tai kuulosuojaimensa tai ne ovat siirtyneet paikaltaan tai kilpailija on aloittanut ampumasuorituksensa ilman niitä, tulee ratatuomarin välittömästi pysäyttää kilpailija. Tämän jälkeen kilpailijan täytyy uusia ampumasuoritus korjattuaan tilanteen.
- 5.4.4 Jos kilpailija ampumasuorituksen aikana menettää silmä- tai kuulosuojaimensa tai aloittaa ampumasuorituksen ilman niitä, on hän oikeutettu keskeyttämään suorituksensa. Tällöin kilpailijan on suunnattava aseensa turvalliseen suuntaan ja esitettävä ongelma ratatuomarille jolloin edellisen säännön säännökset pätevät.
- 5.4.5 Mikä tahansa yritys saavuttaa ampumasuorituksen uusinta tai kilpailullista etua poistamalla silmä- ja/tai kuulosuojaimet ampumasuorituksen aikana tulkitaan epäurheilijamaiseksi käytökseksi (katso [sääntö 10.6.2](#))
- 5.4.6 Jos kilpailijan silmä- tai kuulosuojaus hänen aloittaessaan ampumasuoritusta on ratatuomarin mielestä riittämätön voi hän määrätä kilpailijan korjaamaan tilanteen ennen lupaa jatkaa. Ratamestarilla on lopullinen päätäntävalta tämän asian suhteen.

5.5 Patruunat ja niihin liittyvät varusteet

- 5.5.1 IPSC-kilpailun kilpailijat ovat itse henkilökohtaisesti vastuussa kaikista kilpailuun tuomistaan patruunoista. IPSC, IPSC:n toimihenkilöt, IPSC:n sidosorganisaatiot sekä näiden organisaatioiden virkailijat eivät hyväksy mitään vastuuta tästä asiasta, eikä mistään menetyksestä, vaurioista, onnettomuudesta, vammasta tai kuolemantapauksesta henkilöön tai mihin tahansa kohteeseen, joka seuraa laillisesta tai laittomasta näiden patruunoiden käytöstä.
- 5.5.2 Kaikkien kilpailijoiden patruunoiden, lippaiden ja pikalatureiden tulee noudattaa asiaankuuluvan divisioonan säännöksiä (katso [liite D](#))
- 5.5.3 Kilpailija voi noutaa ampumasuorituksen aikana pudottamansa tai hylkäämänsä varalippaat, pikalaturit tai patruunat. Tämä tulee kuitenkin tehdä kaikkia turvallisuussääntöjä noudattaen.
- 5.5.4 Panssari-, sytyttävät- tai valujuovapatruunat ovat kiellettyjä IPSC-kilpailuissa (katso [sääntö 10.5.15](#))
- 5.5.5 [P-K] Patruunat, joista lähtee useampi kuin yksi luoti tai muu pisteisiin oikeuttava ammus yhdestä patruunasta ovat kiellettyjä IPSC-kilpailuissa (katso [sääntö 10.5.15](#))
- 5.5.6 Patruunat, jotka ovat ratatuomarin näkemyksen mukaan vaarallisia on välittömästi poistettava kilpailusta (katso [sääntö 10.5.15](#))
- 5.5.6.1 [H] Täyteiset, jotka ulottuvat hylsyn reunojen ulkopuolelle, katsotaan vaarallisiksi (katso [sääntö 10.5.15](#)).
- 5.5.6.2 [H] Ainoastaan sellaiset patruunat, joissa on konventionaalinen välitulppa, ovat sallittuja. Patruunat, joissa on erityinen pitkän matkan välitulppa (katso [sanasto](#)), ovat kiellettyjä.
- 5.5.6.3 [H] Patruunat, joiden voimakerron ylittää 750, ovat kiellettyjä. Patruunan voimakerron lasketaan joko valmistajan ilmoittamista tiedoista tai se voidaan määrittää luodinnopeusmittarilla (katso [säännöt 5.5.6 ja 10.5.15](#)).
- 5.5.7 [H] Ennen lähtömerkkiä haulikkoon ladattavien patruunoiden tulee olla keskenään samanlaisia (välitulppa, lähtönopeus, ruuti, haulipanoksen paino, haulien koko, patruunan pituus jne.). Rikkomuksissa voidaan soveltaa [sääntöä 10.6.1](#).
- 5.5.8 [H] Ainoastaan tietyntyyppiset patruunat ja haulipanokset ovat sallittuja. Nämä on lueteltu [liitteessä E1](#). Kyseiseen liitteeseen ei saa tehdä muutoksia ilman aluejohtajan hyväksyntää.

5.6 Luodinnopeusmittari ja voimakertoimet

- 5.6.1 [P-K] Kunkin divisioonan voimakertoimet on määritetty [liitteessä D](#). Kilpailussa tulee olla yksi tai useampi luodinnopeusmittari, jolla määritetään kunkin kilpailijan voimakerron. Jos kilpailussa ei ole käytettävissä luodinnopeusmittaria, ei kilpailijan ilmoittamaa voimakerronta voi haastaa.
- [H] Kunkin divisioonan voimakertoimet on määritetty [liitteessä D](#). Patruunan voimakerron määritellään yleensä valmistajan julkaisemien arvojen perusteella. Kilpailussa voi kuitenkin olla yksi tai useampi luodinnopeusmittari, jolla avustetaan voimakertoimen määrittämistä. Jos valmistaja ei ole julkaissut tietoja eikä kilpailussa ole

käytettävissä luodinnopeusmittaria, kilpailijan ilmoittamaa voimakerrointa ei voi haastaa.

5.6.1.1 [P-K] Voimakerrointa jolla kilpailijoiden tulokset huomioidaan kilpailun tuloksissa kutsutaan "Minor". "Minor" voimakertoimen vähimmäisrajat ja muut vaatimukset kuhunkin divisioonaan on esitetty [liitteessä D](#).

[H] Testattavien patruunoiden tulee olla keskenään samantyyppisiä, esimerkiksi lintuhauli-, susihauli- tai täyteispatruunoita, eikä niitä saa testattaessa sekoittaa keskenään. Kaikkien kilpailijan kilpailussa käyttäminen patruunoiden täytyy täyttää vähimmäisvoimakerron. Kilpailutoimitsijat voivat vaatia kilpailijan patruunat testattaviksi koska hyvänsä kilpailun kuluessa.

5.6.1.2 [P-K] Joissakin divisioonissa on tarjolla korkeampi voimakerron "Major", jolla kilpailija saavuttaa enemmän pisteitä reuna-alueiden osumista pahvitauluissa. Jos mahdollista, "Major" voimakertoimen vähimmäisrajat ja muut vaatimukset kussakin divisioonassa on esitetty [liitteessä D](#).

[H] Kaikkien kilpailijoiden patruunoiden mittausta ei pidetä tarpeellisena. Tämän sijasta voidaan kilpailutoimitsijoiden harkinnan mukaan järjestää satunnaisia mittauksia.

5.6.1.3 [P-K] "Minor" ja "Major" voimakertoimen pisteytykset on esitetty [liitteissä B ja C](#). Voimakertoimen määrittäminen on selitetty seuraavassa osiossa.

[H] Mikäli kilpailija määrätään voimakertoimen mittaukseen, voidaan lisäksi määrätä, että mittaus on suoritettava välittömästi ja asetta mitenkään muuttamatta, mukaanlukien puhdistus tai supistuksen vaihto. Poikkeuksen muodostaa virhetoiminnan selvitys.

5.6.2 Luodinnopeusmittari tulee asentaa käyttökuntoon valmistajan ohjeiden mukaan. Kilpailun toimihenkilöiden on joka päivä tarkastettava nopeusmittari seuraavasti:

5.6.2.1 Ensimmäisen kilpailupäivän aluksi ratatuomari mittaa kolmen virallisen kalibrintipatruunan nopeudet kalibrintiaseella, ja näiden kolmen patruunan nopeuksien keskiarvo kirjataan ylös;

5.6.2.2 Seuraavina kilpailupäivinä prosessi toistetaan käyttäen samaa asetta ja samanlaisia patruunoita (joiden tulisi mieluiten olla samasta erästä).;

5.6.2.3 Nopeusmittarin katsotaan olevan toleranssissa, mikäli päivittäinen nopeuksien keskiarvo on +/- 5%:n sisällä [kohdassa 5.6.2.1](#) saadusta keskiarvosta.

5.6.2.4 Mikäli edellä mainittu raja rikkoutuu, ratamestarin on ryhdyttävä asian korjaamiseksi tarpeellisiin toimenpiteisiin. [Liitteessä C4](#) on päivittäisten lukemien kirjaamiseen soveltuva lomake.

5.6.2.5 Kilpailun virallinen luotivaaka tulisi kalibroida valmistajan ohjeiden mukaisesti päivän ensimmäisen ryhmän saapuessa ja edelleen aina välittömästi ennen uuden ryhmän testaamista (katso [sääntö 5.6.3](#)).

5.6.2.6 Mikäli luoteja punnitaan etukäteen ennen kilpailijoiden saapumista, punnitut luodit tulee säilyttää mittausta paikassa yhdessä ko. kilpailijalta kerättyjen patruunoiden kanssa, kunnes kilpailija tai hänen edustajansa on käynyt paikalla ja mittaus on hänen osaltaan loppuun suoritettu (katso

[sääntö 5.6.3](#)). Mikäli kilpailija haastaa ennen hänen läsnäolooaan tehdyn punnitustuloksen, on hänellä oikeus vaatia vaaka kalibroitavaksi ja punnitus uusittavaksi hänen läsnäollessaan.

5.6.3 Kilpailijoiden patruunoiden mittausjärjestely

- 5.6.3.1 [P-K] Patruunat on mitattava käyttäen kilpailijan asetta. Tämän lisäksi kilpailijan asetta tai sen osia ei saa millään tavalla muuttaa eikä säätää siihen nähden, miten ko. asetta käytetään (tai tullaan käyttämään) kilpailussa. Rikkomuksissa sovelletaan [osiota 10.6](#).
[H] Patruunat on mitattava käyttäen kilpailijan asetta.
- 5.6.3.2 [P-K] Mittausta varten kerätään kultakin kilpailijalta 8 patruunan otos. Paikan ja ajan määrää kilpailun toimitsija. Kilpailijan patruunat voidaan lisäksi mitata uudelleen koska tahansa kilpailun kuluessa.
[H] Mittausta varten kerätään kultakin kilpailijalta 8 samantyyppisen patruunan otos. Paikan ja ajan määrää kilpailun toimitsija. Kilpailijan patruunat voidaan lisäksi mitata uudelleen koska tahansa kilpailun kuluessa.
- 5.6.3.3 [P-K] 8 patruunan otoksesta yhden patruunan luoti irrotetaan ja punnitaan luodin painon määrittämiseksi. Kolmen patruunan nopeus mitataan. Kaikki vaa'an ja nopeusmittarin näytöllä näkyvät numerot käytetään sellaisenaan (ts. pyöristämättä tai katkaisematta) seuraavan säännön mukaisessa laskutoimituksessa. Mikäli käytettävissä ei ole luodin irrottamiseen sopivia työkaluja tai vaakaa, käytetään kilpailijan ilmoitusta luodin painosta.
[H] 8 patruunan otoksesta yhden patruunan täyteinen tai haulipanos irrotetaan ja punnitaan sen painon määrittämiseksi. Kolmen patruunan nopeus mitataan. Kaikki vaa'an ja nopeusmittarin näytöllä näkyvät numerot käytetään sellaisenaan (ts. pyöristämättä tai katkaisematta) seuraavan säännön mukaisessa laskutoimituksessa. Välitulpan painoa ei lasketa mukaan paitsi siinä tilanteessa että välitulppa on pysyvästi kiinnitetty täyteiseen ja se on suunniteltu lentämään maaliin asti täyteen osana. Mikäli käytettävissä ei ole luodin irrottamiseen sopivia työkaluja tai vaakaa, käytetään kilpailijan ilmoitusta luodin painosta.
- 5.6.3.4 [P-K] Voimakerroin lasketaan käyttäen luodin painoa ja kolmen mitatun nopeuden keskiarvoa seuraavalla kaavalla:

$$\text{voimakerroin} = \text{luodin paino (grain)} \times \text{nopeuksien keskiarvo (jalkaa/s)} / 1000$$

Lopputuloksen kaikki desimaalit katkaistaan (esimerkiksi tulos 124.9999 ei IPSC:ssä ole 125).

[H] Voimakerroin lasketaan käyttäen saatua painoa ja kolmen mitatun nopeuden keskiarvoa seuraavalla kaavalla:

$$\text{voimakerroin} = \text{paino (grain)} \times \text{nopeuksien keskiarvo (jalkaa/s)} / 1000$$

Lopputuloksen kaikki desimaalit katkaistaan (esimerkiksi tulos 479.9999 ei IPSC:ssä ole 480).

- 5.6.3.5 [P-K] Mikäli laskettu voimakerroin ei täytä kilpailijan ilmoittamaa voimaluokkaa, mitataan vielä kolmen patruunan nopeus ja voimakerroin lasketaan uudelleen käyttäen luodin painoa ja kuuden ammutun patruunan kolmen suurimman nopeuden keskiarvoa.
[H] Mikäli laskettu voimakerroin ei täytä vähimmäisvoimakerronta, mitataan vielä kolmen patruunan nopeus ja voimakerroin lasketaan uudelleen käyttäen saatua painoa ja kuuden ammutun patruunan kolmen suurimman nopeuden keskiarvoa.
- 5.6.3.6 Mikäli voimakerroin ei vielääkään riitä, kilpailija voi valita mitä viimeiselle patruunalle tehdään:
- (a) [P-K] Luoti irrotetaan ja punnitaan. Tämän jälkeen [säännön 5.6.3.5](#) laskutoimitus uusitaan käyttäen painavamman luodin painoa; tai
[H] Täyteinen tai haulipan os irrotetaan ja punnitaan. Tämän jälkeen [säännön 5.6.3.5](#) laskutoimitus uusitaan käyttäen painavamman täyteen tai haulipanoksen painoa; tai
- (b) [P-K] Nopeus mitataan ja voimakerroin lasketaan uudelleen käyttäen luodin painoa ja seitsemän ammutun patruunan kolmen suurimman nopeuden keskiarvoa.
[H] Nopeus mitataan ja voimakerroin lasketaan uudelleen käyttäen saatua painoa ja seitsemän ammutun patruunan kolmen suurimman nopeuden keskiarvoa.
- 5.6.3.7 [P-K] Mikäli saatu voimakerroin ei täytä kyseisen divisioonan major - rajaa, kilpailijan tulokset lasketaan uudelleen minoriksi, mikäli sen voimakerroin täyttyy.
- 5.6.3.8 Mikäli saatu voimakerroin ei täytä kyseisen divisioonan minimivoimakerronta, kilpailija saa jatkaa kilpailua mutta hänelle ei kilpailusta merkitä tulosta, eikä hänen katsota ampuneen ko. kilpailua. Häntä ei myöskään voida palkita ko. kilpailusta.
- 5.6.3.9 [P-K] Mikäli kilpailijan patruunat mitataan uudelleen, tai mikäli hän luvallisesti käyttää muita patruunoita, ja näistä saadaan sääntöjen mukaisella mittauksella erilaiset voimakertoimet, tulee alinta voimakerronta käyttää kaikkien asemien tulosten laskentaan, mukaanlukien ne asemat jotka kilpailija on jo ehtinyt suorittaa.
- 5.6.3.10 Kilpailija poistetaan kilpailutuloksista, mikäli hän ei toimita asettaan ilmoitettuun aikaan mittausta paikalle, tai mikäli hän ei luovuta patruunoita mitattavaksi kilpailun toimihenkilön pyynnöstä.
- 5.6.3.11 [P-K] Mikäli ratamestari toteaa nopeusmittarin toimimattomaksi, ja kilpailijoiden patruunoiden mittaaminen ei enää ole mahdollista, mittaustulokset jotka on saatu valmiiksi jäävät voimaan, ja muiden kilpailijoiden julistamat major- tai minor-voimakertoimet hyväksytään, kuitenkin huomioiden asianomaisten divisioonien rajoitukset (katso [liite D](#))
[H] Mikäli ratamestari toteaa nopeusmittarin toimimattomaksi, ja kilpailijoiden patruunoiden mittaaminen ei enää ole mahdollista, mittaustulokset jotka on saatu valmiiksi jäävät voimaan, ja muiden

kilpailijoiden julistamat voimakertoimet hyväksytään, kuitenkin huomioiden asianomaisten divisioonien rajoitukset (katso [liite D](#))

5.7 Toimintahäiriöt - kilpailijan varusteet

- 5.7.1 Jos kilpailijan aseessa esiintyy toimintahäiriö lähtömerkin jälkeen, voi kilpailija yrittää turvallisesti korjata toimintahäiriön ja jatkaa suoritustaan. Toimintahäiriön poiston aikana tulee kilpailijan pitää koko ajan aseensa piippu ampumasuuntaan. Kilpailija ei saa käyttää puikkoja tai muita työkaluja tarkistaakseen tai poistaakseen toimintahäiriön. Rikkeestä seuraa nollatulospisteet asemalle.
- 5.7.1.1 Jos kilpailijan aseessa ilmenee toimintahäiriö "Load And Make Ready" tai "Make Ready" komennon jälkeen, mutta ennen lähtömerkkiä, voi kilpailija keskeyttää suorituksensa ratatuomarin valvonnan ja komennon alaisena korjatakseen aseensa, ilman rangaistuksia, huomioiden [säännöt 5.7.4](#), [8.3.1.1](#) ja kaikki turvallisuussäännöt. Kun tarvittavat korjaukset on tehty (ja [sääntö 5.1.7](#) täyttyy, jos tarpeen), voi kilpailija palata yrittämään ampumasuoritusta ratatuomarin tai ratamestarin sopivaksi katsoman aikataulun mukaisesti.
- 5.7.2 Mikäli toimintahäiriötä korjattaessa aseella osoitetaan pois taulusta, tulee kilpailijan pitää sormet selkeästi näkyvästi liipaisinkaaren ulkopuolella (katso [sääntö 10.5.8](#)).
- 5.7.3 Mikäli kilpailija ei pysty korjaamaan aseensa toimintahäiriötä kahden minuutin sisällä, tulee hänen osoittaa ase turvallisesti ampumasuuntaan ja ilmoittaa ratatuomarille, joka keskeyttää suorituksen normaalisti. Ampumasuoritus pisteytetään suorituksen mukaan, mukaan lukien kaikki ohilaukaukset ja rangaistukset.
- 5.7.4 Kilpailija ei saa missään olosuhteissa poistua asemalta hallussaan ladattu ase (katso [sääntö 10.5.13](#))
- 5.7.5 Kun ase on rikkoutunut edellä mainituilla tavoilla, kilpailija ei saa uusia ampumasuoritustaan. Tämä koskee myös tilannetta, jossa ase on katsottu käyttökelvottomaksi tai vaaralliseksi ampumasuorituksen aikana (katso [sääntö 5.1.6](#)).
- 5.7.6 Tilanteessa, jossa ratatuomari keskeyttää ampumasuorituksen epäillään kilpailijan aseensa tai patruunoiden olevan vaarallisia (esim. ruuditon patruuna), ratatuomari toimii parhaaksi katsomallaan tavalla saattaakseen sekä kilpailijan että radan turvalliseen tilaan. Sitten ratatuomari tarkastaa aseensa tai patruunat ja toimii seuraavasti:
- 5.7.6.1 Jos ratatuomari havaitsee ongelman todelliseksi, kilpailija ei saa uusia ampumasuoritustaan, mutta on velvollinen korjaamaan ongelman. Kilpailijan tuloskaavakkeelle merkitään ajaksi viimeisen laukauksen aika ja ampumasuoritus pisteytetään suorituksen mukaan, mukaan lukien kaikki soveltuvat ohilaukaukset ja rangaistukset (katso [sääntö 9.5.6](#)).
- 5.7.6.2 Jos ratatuomari havaitsee, että epäilyä ongelmaa ei ole, tulee kilpailijan uusia ampumasuorituksensa.

- 5.7.6.3 Jos kilpailija itse keskeyttää suorituksensa joko epäilyn tai todellisen ruudittoman patruunan johdosta, ei hän ole oikeutettu uusimaan ampumasuoritustaan.

5.8 Viralliset kilpailupatruunat

- 5.8.1 [P-K] Jos kilpailun järjestävä organisaatio tuo virallisia kilpailupatruunoita kilpailijoiden ostettavaksi, kilpailun johtajan on virallisessa kilpailuinformaatiossa ennen kilpailua ja selkeästi merkityllä ja varmennetulla kyltillä kilpailun aikana osoitettava mitkä valmistajan/merkin patruunat ja lataukset ovat luokitettu mihinkin voimakertoimeen divisioonittain. Kyseiset patruunat eivät yleensä ole luodinnopeusmittauksen alaisia ([sääntö 5.6.3](#)), seuraavien kohtien edellytyksin:
- [H] Jos kilpailun järjestävä organisaatio tuo virallisia kilpailupatruunoita kilpailijoiden ostettavaksi, kilpailun johtajan on virallisessa kilpailuinformaatiossa ennen kilpailua ja selkeästi merkityllä ja varmennetulla kyltillä kilpailun aikana tiedotettava seuraavat: valmistaja, merkki, kaliiperit, hylsynpituudet, haulipanoksen koko, haulipanoksen paino, ruudin määrä dr:ksi laskettuna (jos saatavilla). [*suom.huom dr = dram = 60 grain*] Kyseiset patruunat eivät yleensä ole luodinnopeusmittauksen alaisia ([sääntö 5.6.3](#)), seuraavien kohtien edellytyksin:
- 5.8.1.1 Kilpailijan tulee hankkia ja säilyttää kilpailun ajan kuitti kilpailun järjestäjältä (tai nimetyltä kauppiaalta), josta selviää kyseisten patruunoiden määrä ja laatu. Tämä kuitti on pyynnöstä esitettävä mille tahansa kilpailun toimitsijalle. Jos kuittia ei pystytä esittämään [säännön 5.8.1](#) myönnytykset eivät päde. Patruunat joita ei ole ostettu kilpailun järjestävältä organisaatiolta (tai nimetyltä kauppiaalta) eivät nauti [säännön 5.8.1](#) myönnytyksiä, vaikka ne olisivatkin kaikin puolin vastaavia patruunoita virallisten kilpailupatruunoiden kanssa.
- 5.8.1.2 Kilpailijan ostamat viralliset kilpailupatruunat tulkitaan kilpailijan varusteiksi (katso [osio 5.7](#)), joten näiden toimintahäiriöt eivät ole peruste ampumasuorituksen uusinnalle ja/tai valituksen tekemiselle.
- 5.8.1.3 Virallisten kilpailupatruunoiden myyntiä ja/tai käyttöä ei saa rajata koskemaan vain järjestävää maata ja/tai kauppiasta edustavia kilpailijoita.
- 5.8.1.4 Kilpailun järjestävän alueen aluejohtajan täytyy hyväksyä viralliset kilpailupatruunat.
- 5.8.1.5 Kilpailun toimitsijat varaavat oikeuden suorittaa luodinnopeusmittauksia tai muita tarkastuksia mille tahansa patruunoille koska vain, ilman erillistä syytä.
- 5.8.2 Jos mahdollista, kilpailun järjestäjän (tai nimetyn kauppiaan) tulisi tarjota ratatuomarin valvoma koeammunta-alue, jossa kilpailijat voivat testata pienen määrän virallisia kilpailupatruunoita ennen niiden ostamista.
- 5.8.3 [H] Level III ja korkeammissa kilpailuissa kilpailunjohtajan täytyy julkaista kilpailussa käytettävien kalibrintipatruunoiden tiedot (katso [liite C1](#)). Nämä on julkaistava sekä etukäteen kilpailun materiaaleissa (ja/tai kilpailun virallisella www-sivulla) että itse kilpailupaikalla kilpailunjohtajan ja ratamestarin varmentamana. Tämä on suositeltava käytäntö myös Level I ja II kilpailuissa.

6 Kilpailun rakenne

6.1 Yleiset periaatteet

Seuraavia määritelmiä käytetään selkeyden vuoksi:

- 6.1.1 Ampumasuoritus - Erikseen ajastettu ja pisteytetty IPSC ampumahaaste, havainnoillistettu ja rakennettu IPSC:n periaatteiden mukaisesti, sisältäen tauluja ja haasteita jotka kunkin kilpailijan tulee turvallisesti selvittää.
- 6.1.2 Asema - IPSC kilpailun osa joka sisältää ampumasuorituksen ja asianmukaiset tukilaitteet, tilat, suojat ja merkinnät. Asemalla käytetään vain yhtä asetyyppiä (pistooli, kivääri, haulikko).
- 6.1.3 Kilpailu - koostuu vähintään kolmesta asemasta, jotka kaikki suoritetaan samalla asetyypillä. Yksittäisten asemien yhteenlasketut tulokset määrittelevät kilpailun voittajan.
- 6.1.4 Tournament - Erityinen kilpailu, jossa yksittäiset asemat ovat määritetty tietyille asetyypille (esim. asemat 1-4 pistooli, asemat 5-8 kivääri, asemat 9-12 haulikko). Yksittäisten asemien yhteenlasketut tulokset määrittelevät kilpailun voittajan.
- 6.1.5 Grand tournament - koostuu kahdesta tai useammasta asetyyppikohtaisesta kilpailusta (esim. pistoolikilpailu ja haulikkokilpailu tai pistoolikilpailu, kiväärikilpailu ja haulikkokilpailu). Kilpailijan saavuttamat kilpailutulokset kussakin osakilpailussa ratkaisevat kokonaiskilpailun voittajan IPSC grand tournament - sääntöjen mukaisesti.
- 6.1.6 Liiga - koostuu kahdesta tai useammasta tietyn asetyypin IPSC-kilpailusta, jotka järjestetään eri paikoissa ja eri aikaan. Kunkin kilpailijan saavuttamat kilpailutulokset liigan järjestäjän määrittelemissä osakilpailuissa lasketaan yhteen liigan voittajan selvittämiseksi.

6.2 Kilpailun divisioonat

- 6.2.1 IPSC-divisioonat tunnustavat erilaiset aseet ja varusteet (katso [liite D](#)). Kunkin kilpailun täytyy hyväksyä vähintään yksi divisioona. Jos kilpailussa on useita divisioonia, tulee kukin divisioona pisteyttää erikseen ja kilpailutulosten tulee tunnistaa voittaja kussakin divisioonassa.
- 6.2.2 IPSC:n hyväksymissä kilpailussa tulee kussakin divisioonassa kilpailla vähintään liite A2:ssa määrätty määrä kilpailijoita, jotta divisioona hyväksytään. Jos kilpailijoiden vähimmäismäärä ei täyty, voi kilpailun johtaja pitää divisioonan kilpailussa, mutta sillä ei ole virallista IPSC:n tunnustusta.
- 6.2.3 Ennen kilpailun aloittamista, kunkin kilpailijan täytyy ilmoittaa divisioona jossa kilpailee. Kilpailun toimitsijoiden tulisi tarkistaa kilpailijan varusteet divisioonan sääntöjen mukaiseksi ennen kuin kilpailija yrittää mitään ampumasuoritusta. Tämä on palvelu, jonka tarkoitus on avustaa kilpailijoita tarkastamaan varusteidensa sääntöjenmukaisuus ilmoitetussa divisioonassa. Kilpailijat ovat kuitenkin aina [säännön 6.2.5.1](#) alaisia.

- 6.2.3.1 Jos kilpailija on eri mieltä varusteidensa sääntöjenmukaisuudesta, on hänen oma velvollisuutensa esittää hyväksyttävä todistusaineisto varusteiden tarkistajalle näkemyksensä tueksi. Jos todistusaineistoa ei ole saatavilla tai se hylätään (ei ole kelvollista), alkuperäinen tulkinta jää voimaan. Kilpailija voi tehdä vetoituksen ratamestarille, jonka päätös on lopullinen.
- 6.2.3.2 Kilpailijan ase ja varusteet, jotka hänellä on käytettävissään ampumasuorituksen aikana, voidaan kilpailun toimitsijan pyynnöstä tarkistaa sääntöjenmukaisuuden osalta.
- 6.2.4 Kilpailija voi osallistua kilpailunjohtajan etukäteen antamalla hyväksynnällä useampaan kuin yhteen divisioonaan. Kilpailija ei kuitenkaan voi saada kilpailutulosta kuin yhdestä divisioonasta ja tämän tulee aina olla ensimmäinen yritys kussakin ampumasuorituksessa. Muita yrityksiä muissa divisioonissa ei syötetä kilpailutuloksiin, eivätkä oikeuta kilpailun tunnustukseen eikä palkintoihin.
- 6.2.5 Jos jokin divisioona ei ole mukana kilpailussa tai poistetaan kilpailusta tai jos kilpailija ei ilmoita divisioonaansa ennen kilpailun aloittamista, kilpailija asetetaan divisioonaan joka ratamestarin tulkinnan mukaan parhaiten soveltuu käytetyille varusteille. Jos ratamestarin näkemyksen mukaan sopivaa divisioonaa ei ole saatavilla, kilpailija ampuu kilpailun ilman tulosta.
- 6.2.5.1 Jos kilpailija ei täytä divisioonansa varuste- tai muita vaatimuksia aloitusmerkin jälkeen sijoitetaan hänet Open-divisioonaan, mikäli se on kilpailussa mukana. Muussa tapauksessa kilpailijan tuloksia ei syötetä kilpailun tuloksiin. Open divisioonassa kilpailevien kilpailijoiden, jotka eivät täytä Open-divisioonan vaatimuksia aloitusmerkin jälkeen, tuloksia ei syötetä kilpailun tuloksiin.
- 6.2.5.2 Jos kilpailijan divisioona määrätään tai vaihdetaan edellä olevilla tavoilla, täytyy siitä ilmoittaa hänelle mahdollisimman nopeasti. Ratamestarin päätös näissä asioissa on lopullinen.
- 6.2.5.3 [P-K] Kilpailija, jonka divisioona vaihdetaan Open-divisioonaan [säännön 6.2.5.1](#) mukaisesti, on siitä eteenpäin [liite D1](#):n säännösten alainen, mutta hän tulee käyttää edelleen samaa asetta ja tähtäimiä, paitsi [säännön 5.7.1](#) tilanteessa. Jos kilpailijan patruunat täyttävät Open Major voimakertoimen, hänen kilpailutuloksensa muokataan vastaavasti.
[H] Kilpailija, jonka divisioona vaihdetaan Open-divisioonaan [säännön 6.2.5.1](#) mukaisesti, on siitä eteenpäin ainoastaan Open-divisioonan säännösten alainen, mutta hän tulee käyttää edelleen samaa asetta ja tähtäimiä, paitsi [säännön 5.7.1](#) tilanteessa.
- 6.2.6 Mikäli kilpailija hylätään, ei hän saa enää osallistua kilpailuun, eikä yrittää suorituksia muissa divisioonissa. Tämä ei kuitenkaan ole takautuvaa. Jos kilpailijalla on aiempia valmiita kilpailutuloksia toisessa divisioonassa, tulee nämä tulokset syöttää kilpailutuloksiin normaalisti.
- 6.2.7 Kilpailijan huomioiminen tietyssä divisioonassa ei estä kilpailijan huomioimista sarjassa tai osallistumista alueelliseen joukkueeseen tai muuhun joukkueeseen.

6.3 Kilpailusarjat

- 6.3.1 IPSC-kilpailut voivat sisältää sarjoja kussakin divisioonissa tunnustaakseen eri kilpailijaryhmiä. Kilpailija voi ilmoittaa vain yhden sarjan kilpailuun tai tournamenttiin.
- 6.3.2 Jos kilpailija ei täytä ilmoittamansa sarjan vaatimuksia tai ei ilmoita sarjaa ennen kilpailun alkua ei voi osallistua kyseiseen sarjaan. Kulloinkin hyväksytyjen sarjojen yksityiskohdat ja vaatimukset on esitetty [liitteessä A2](#).

6.4 Maajoukkueet

- 6.4.1 Mikäli Level IV tai korkeammassa kilpailussa on tarpeeksi maakohtaisia paikkoja, voi jokainen alue asettaa korkeintaan yhden maajoukkueen jokaiseen divisioonaan tai jokaiseen divisioonaan ja sarjaan. IPSC:n yleiskokous hyväksyy sarjat, joihin voidaan asettaa joukkueita (katso [liite A2](#)).
- 6.4.1.1 Level IV – kilpailussa sallitaan ainoastaan joukkueet, jotka edustavat kyseisellä vyöhykkeellä sijaitsevia alueita (esim. euroopanmestaruuskilpailuissa hyväksytään ainoastaan niiden alueiden joukkueet, jotka IPSC:n näkemyksen mukaan kuuluvat Euroopan vyöhykkeeseen).
- 6.4.1.2 Level IV ja korkeammassa kilpailuissa viralliset maajoukkueet täytyy sijoitella ryhmiin sen mukaan, kuinka ko maajoukkueet sijoittuivat edellisessä vastaavassa tapahtumassa, vaikka joukkueessa ampuisivatkin eri henkilöt.
- 6.4.2 Yhden kilpailijan tulokset voidaan laskea vain yhteen joukkuetulokseen, ja kaikkien joukkueen jäsenten täytyy ampua samassa divisioonassa.
- 6.4.2.1 Divisioona ja sarja, jossa kilpailija ampuu, määrittää hänen kelpoisuutensa joukkueeseen (esim. Production-divisioonassa ampuva kilpailija ei voi olla Open-divisioonan joukkueessa). Lady-sarjaan rekisteröity naisampuja ei voi olla ikäkausisarjan joukkueessa eikä päinvastoin. Kilpailija, joka ampuu jossakin sarjassa, voi olla kyseisen divisioonan yleiskilpailun joukkueessa.
- 6.4.3 Joukkueessa voi olla korkeintaan neljä jäsentä, mutta joukkuetulokseen lasketaan kolme parasta lopputulosta ko joukkueen ampujien virallisista tuloksista.
- 6.4.4 Mikäli joukkueen jäsen vetäytyy kilpailusta mistä hyvänsä syystä, hänen tuloksensa lasketaan mukaan joukkuetuloksiin. Kyseinen joukkue ei kuitenkaan saa vaihtaa vetäytynyttä jäsentään toiseen ampujaan.
- 6.4.5 Mikäli joukkueen jäsen ei kykene aloittamaan kilpailua, hänet voidaan kilpailunjohtajan suostumuksella vaihtaa toiseen ampujaan, joka ei ole vielä aloittanut omaa kilpailusuoritustaan.
- 6.4.6 Mikäli joukkueen jäsen hylätään kilpailusta, hylätyn jäsenen tulokset lasketaan nolaksi jokaiselta asemalta. Hylättyä joukkueen jäsentä ei saa vaihtaa toiseen ampujaan.

6.5 Kilpailijan asema ja valtuutus

6.5.1 Kaikkien kilpailijoiden tulee olla vakituisen asuinpaikkansa IPSC-alueen henkilöjäseniä. Asuinpaikka määritellään siksi alueeksi, jossa henkilö on normaalisti asunut vähintään 183 päivää kilpailun alkupäivän kuukautta edeltäneistä 12 kuukaudesta. Asuminen tarkoittaa fyysistä läsnäoloa eikä liity kansalaisuuteen tai muuhun osoitteeseen. Näiden 183 päivän ei tarvitse olla peräkkäisiä eikä niiden tarvitse olla 12 kuukauden ajanjakson viimeisiä päiviä. Kilpailun järjestäjät eivät missään tapauksessa saa hyväksyä kilpailijaa vieraalta alueelta, ilman kyseisen alueen aluejohtajan vahvistusta kilpailijan kelpoisuudesta osallistua kyseiseen kilpailuun.

6.5.1.1 Kilpailijat jotka normaalisti asuvat maassa tai maanosassa, joka ei ole sidoksissa IPSC:hen, voivat liittyä IPSC:hen sidoksissa olevaan alueeseen ja voivat kilpailla kyseisen alueen nimissä, mikäli IPSC:n hallitus ja kyseisen alueen aluejohtaja hyväksyvät tämän. Jos kilpailijan maa tai maanosa tämän jälkeen hakee IPSC:n sitoutumista, kilpailijan tulee liittyä kyseisen alueen jäseneksi sitoutumisprosessin aikana.

6.5.2 Kilpailija ja/tai joukkue voi edustaa vain yhtä IPSC aluetta, missä asuvat, poikkeuksena:

6.5.2.1 Kilpailija joka asuu yhdellä alueella, mutta haluaa edustaa aluetta, jonka kansalainen hän on, voi edustaa kansalaisuusaluettaan, mikäli molempien alueiden aluejohtajat hyväksyvät tämän kirjallisesti ennen kilpailun alkua.

6.5.2.2 [Säännön 6.5.1.1](#) mukaiset kilpailijat voivat edustaa aluetta, jonka jäseniä he ovat, mikäli kyseisen alueen aluejohtaja hyväksyy tämän ennalta kirjallisesti.

6.5.3 Alueellisissa tai maanosien mestaruuskilpailuissa vain kilpailijat, jotka täyttävät [säännössä 6.5.1](#) esitetyn asumisvaatimuksen, voivat tulla tunnustetuksi alueelliseksi tai maanosan mestariksi divisioonassa ja/tai sarjassa. Muita alueita tai maanosia edustavien kilpailijoiden tuloksia ei kuitenkaan saa poistaa kilpailutuloksista, joiden täytyy pysyä ennallaan. Esimerkiksi:

Alueen 1 Open-divisioonan mestaruuskilpailu

100% Kilpailija A - Alue 2 (julistetaan kilpailun ja divisioonan voittajaksi)

99% Kilpailija B - Alue 6

95% Kilpailija C - Alue 1 (julistetaan alueen 1 mestariksi)

6.6 Kilpailijoiden aikataulut ja ryhmittely

6.6.1 Kilpailijoiden tulee suorittaa kilpailunsa julkaistun kilpailu- ja ryhmä-aikataulun mukaisesti. Kilpailija joka ei ole läsnä aikataulun mukaisena aikana ja päivänä millä tahansa asemalla, ei saa yrittää suoritusta ilman kilpailun johtajan ennalta antamaa hyväksyntää. Muussa tapauksessa kilpailija saa nollatuloksen kyseiseltä asemalta.

6.6.2 Vain kilpailun toimitsijat, sponsorit ja arvohenkilöt, jotka ovat asuinpaikkansa IPSC-alueen jäseniä sekä IPSC:n virkailijat (kuten määritelty IPSC:n peruskirjassa osiossa 6.1) voivat suorittaa kilpailunsa "esikilpailussa", kilpailun johtajan ennakkoon

antamalla hyväksynnällä. "Esikilpailussa" saavutetut pisteet voidaan, kilpailun johtajan harkinnan mukaan, sisällyttää kilpailun tuloksiin, mikäli "esikilpailun" ajankohta on julkaistu ennakkoon kilpailun virallisen aikataulun yhteydessä. Varsinaisen kilpailun kilpailijoita ei saa estää seuraamasta "esikilpailua".

6.6.2.1 Level IV tai korkeamman tasoissa kilpailuissa alueellisen joukkueen kaikkien jäsenten tulee kilpailla samassa ryhmässä varsinaisessa kilpailussa.

6.6.3 Kilpailu, tournament tai liiga tulkitaan alkaneeksi ensimmäisenä päivänä jolloin kilpailijat (mukaanlukien edellä määritellyt) ampuvat tuloksia ja loppuneeksi, kun kilpailun johtaja julistaa kilpailun tulokset lopullisiksi.

6.7 Kansainvälinen luokittelujärjestelmä ("ICS")

6.7.1 IPSC:n hallitus voi ohjata ja julkaista erityisiä säännöksiä ja toimintatapoja ohjatakseen ja hallitakseen kansainvälistä luokittelujärjestelmää (International Classification System).

6.7.2 Kilpailijoiden, jotka hakevat kansainvälistä luokittelua, tulee käyttää hyväksytyjä luokitteluasemia, jotka ovat saatavilla IPSC:n sivuilta.

7 Kilpailun hallinto

7.1 Kilpailun toimitsijat

Kilpailun toimitsijoiden nimikkeet ja velvollisuudet määritellään seuraavasti:

- 7.1.1 Ratatuomari ("RO") - Antaa ratakomennot, valvoo, että kilpailija noudattaa kirjallista asemakuvausta ja seuraa kilpailijan toimien turvallisuutta. Hän myös julistaa kunkin kilpailijan saavuttaman ajan, pisteet ja rangastukset ja tarkistaa, että nämä kirjataan oikein kilpailijan tuloslomakkeeseen (pääratatuomarin ja ratamestarin alaisuudessa).
- 7.1.2 Pääratatuomari ("CRO") - Pääratatuomarilla on ensisijainen määräysvalta kaikkiin henkilöihin ja toimiin hänen hallinnoimillaan asemilla. Hän valvoo, että näitä sääntöjä noudatetaan reilusti, oikein ja yhdenmukaisesti (ratamestarin alaisuudessa).
- 7.1.3 Tulostavastaava ("SO") - Valvoo tulostuomaston henkilökuntaa, joka kerää, järjestää, tarkistaa, luettelee ja säilyttää kaikki tuloslomakkeet ja lopulta tuottaa väliaikaiset ja lopulliset tulokset (ratamestarin alaisuudessa).
- 7.1.4 Huoltopäällikkö ("QM") - Jakaa, korjaa ja huoltaa kaiken ratalaitteiston (maalit, paikat, maalin, kulissit jne.), muut ratatarvikkeet (esim. ajanottolaitteet, paristot, nitojat, niitit, kirjoitusalusosat jne.) sekä täydentää ratatuomarien virvokkeet (ratamestarin alaisuudessa).
- 7.1.5 Ratamestari ("RM") - Ratamestarilla on ylin määräysvalta kaikkiin henkilöihin ja toimiin radalla, mukaanlukien radan turvallisuus, asemien toiminta ja näiden sääntöjen toimeenpano. Kaikki hylkäykset ja protestit on tuotava hänen tietoonsa. Ratamestari nimetään yleensä kilpailunjohtajan toimesta ja he työskentelevät yhdessä. Kuitenkin level IV tai korkeatasoisemmissa kilpailuissa ratamestarin nimeäminen vaatii IPSC:n hallituksen kirjallisen ennakkohyväksynnän.
 - 7.1.5.1 Viittaukset ratamestariin tässä sääntökirjassa tarkoittavat henkilöä joka toimii ratamestarina kilpailussa (tai hänen valtuuttamaansa edustajaa yhdessä tai useammassa paikassa), riippumatta kansainvälisestä tai alueellisesta arvosta.
- 7.1.6 Kilpailunjohtaja ("MD") - Hoitaa kilpailun yleisen hallinnon mukaanlukien ryhmytyksen, aikataulutuksen, radan rakentamisen, tukihenkilöstön koordinoimisen ja palveluiden toimittamisen. Hänen määräysvalta ja päätökset omaavat vallan kaikissa asioissa, paitsi niissä näiden sääntöjen asioissa jotka kuuluvat ratamestarin määräysvaltaan. Järjestävä organisaatio nimeää kilpailunjohtajan ja hän työskentelee yhdessä ratamestarin kanssa.

7.2 Kilpailun toimitsijoiden kurinpito

- 7.2.1 Ratamestarilla on ylin määräysvalta kaikkiin muihin kilpailun toimitsijoihin lukuunottamatta kilpailunjohtajaa (paitsi silloin kun kilpailunjohtaja osallistuu kilpailuun kilpailijana), ja hän on vastuussa käytökseen ja kuriin liittyvien asioiden päätöksistä.

- 7.2.2 Jos kilpailun toimitsija joutuu kurinpitotoimien kohteeksi, ratamestarin tulee lähettää tapauksesta ja sen yksityiskohtaisista seuraamuksista raportti toimitsijan aluepäällikölle, kilpailun järjestävän alueen aluepäällikölle ja IROA:n presidentille. (IROA, International Range Officers Association)
- 7.2.3 Kilpailun toimitsija, joka saa hylkäyksen kilpailusta turvallisuusrikkeen vuoksi kilpaillessaan on kelpollinen toimimaan kyseisen kilpailun toimitsijana. Ratamestari tekee päätökset liittyen toimitsijan osallistumiseen.

7.3 Toimitsijoiden nimittäminen

- 7.3.1 Ennen kilpailun alkua kilpailun järjestäjän tulee nimetä kilpailunjohtaja ja ratamestari suorittamaan näissä säännöissä määritellyt velvollisuudet. Nimitetyn ratamestarin tulisi mielellään olla läsnä olevista pätevistä kilpailutoimitsijoista pätevin ja kokenein (katso myös [sääntö 7.1.5](#)). Level I ja II kilpailuissa sama henkilö voi olla sekä kilpailunjohtaja että ratamestari.
- 7.3.2 Näissä säännöissä olevat viittaukset kilpailun toimitsijoihin (esim. "ratatuomari", "ratamestari" jne.) tarkoittavat henkilöitä jotka ovat kilpailun järjestäjän virallisesti nimeämiä tosiasiallisesti toimimaan virallisessa asemassa kilpailun aikana. Henkilöt jotka ovat päteviä kilpailutoimitsijoita (suom. huom. esim. NROI), mutta osallistuvat kilpailuun tavallisena kilpailijana eivät omaa asemaa tai toimivaltaa kilpailutoimitsijana kyseisessä kilpailussa. Tällaisten henkilöiden ei siksi tulisi osallistua kilpailuun vaatetuksessa, jossa on kilpailutoimitsijan tunnukset.

8 Ampumasuoritus

8.1 Aseen valmiustilat

Aseen valmiustilat ovat normaalisti alla selostetut. Kuitenkin tilanteessa, jossa kilpailija jättää lataamatta patruunan patruunapesään joko tarkoituksellisesti tai epähuomiossa (vaikka se olisi asemakuvauksen mukaan mahdollista), ei ratatuomari saa korjata tilannetta, sillä kilpailija on aina vastuussa aseensa käsittelystä.

8.1.1 [P] Revolverit:

[K-H] Kiväärit ja haulikot:

8.1.1.1 [P] Yksitoiminen: ei ole hyväksytty IPSC-kilpailussa

[K-H] Ladattu (Option 1): Lipas täynnä ja kiinnitettynä, patruunapesä(t) ladattuna, iskuvasara viritettynä ja varmistin päällä (jos aseessa sellainen on).

8.1.1.2 [P] Kaksitoiminen tai valinnaistoiminen: iskuvasara täysin alhaalla ja rulla suljettuna. Jos itselataavan pistoolin valmiustila on "lipaskuilu ja patruunapesä tyhjänä" revolverin vastaava valmiustila on tyhjä rulla, muissa tapauksissa revolverin valmiustilassa revolverin rulla on ladattu. [K-H] Ladattu (Option 2): Lipas täynnä ja kiinnitettynä, patruunapesä(t) tyhjänä ja lukko kiinni.

8.1.1.3 [P] Epätyypilliset revolverit (esim. itselataavat) ovat seuraavien sääntöjen ja/tai ratamestarin muiden vaatimusten alaisia (katso myös [liite D5](#)). [K-H] Lataamaton (Option 3): Kiinteän makasiinin tulee olla tyhjä, irrotettavien lippaiden irti aseesta ja patruunapesä(t) tyhjänä. Lukko voi olla auki tai kiinni.

8.1.2 [P] Itselataavat pistoolit

8.1.2.1 [P] "Yksitoiminen" - patruunapesä ladattuna, iskuvasara viritettynä ja ulkoinen varmistin kytkettynä päälle.

8.1.2.2 [P] "Kaksitoiminen" - patruunapesä ladattuna, iskuvasara täysin alhaalla tai vireestä päästettynä.

8.1.2.3 [P] "Valinnaistoiminen" - patruunapesä ladattuna, iskuvasara täysin alhaalla tai vireestäpäästettynä tai patruunapesä ladattuna, iskuvasara viritettynä ja ulkoinen varmistin kytkettynä päälle.

8.1.2.4 [P] Ulkoinen varmistin kaikissa itselataavissa pistooleissa tarkoittaa pääasiallista näkyvillä olevaa varmistinvipua (esim. 1911 mallisissa peukalovarmistin). Epäselvissä tilanteissa ratamestarilla on lopullinen päätäntävalta.

8.1.2.5 [P] Jos pistoolissa on vireestäpäästövipu, tulee vireestä päästö suorittaa yksinomaan tätä vipua käyttäen, koskematta liipaisimeen. Jos pistoolissa ei ole vireestäpäästövipua, tulee vasara laskea käsin turvallisesti täysin ala-asentoon (eli ei esimerkiksi puolivirekynteen tai vastaavaan väliilaan).

- 8.1.3 [P] Jos ampumasuoritus vaatii itselataavan pistoolin valmiustilaksi patruunapesä tyhjänä, tulee luistin olla täysin etuasennossa ja vasara, jos mahdollista, täysin alhaalla tai vireestä päästettynä (katso myös [sääntö 8.1.1.2](#)).
[K-H] Ampumasuorituksissa voidaan vaatia myös ylläolevista poikkeavia valmiustiloja. Näissä tapauksissa valmiustila on selvästi kuvattava kirjallisessa asemakuvauksessa.
- 8.1.3.1 Jos kirjallinen asemakuvaus vaatii kilpailijan aseensa ja/tai varusteiden olevan pöydällä tai vastaavalla pinnalla ennen lähtömerkkiä, tulee kyseiset esineet asetella kirjallisen asemakuvauksen määräämällä tavalla. Normaalisti kyseisissä esineissä kiinni olevien osien lisäksi (esim. peukalotuki, peukalovarmistin, virityskahva, pohjalevy jne.) ei saa käyttää mitään apuvälineitä esineiden keinotekoiseen korottamiseen (katso myös [sääntö 5.1.8](#)).
- 8.1.4 [P-K] Elleivät divisioonan säännöt sano toisin (katso [liite D](#)), kilpailijaa ei saa rajoittaa pistooliin tai kivääriin ladattavan tai uudelleen ladattavan patruunamäärän suhteen. Kirjallinen asemakuvaus voi määrittellä vain milloin ase ladataan tai pakollisten uudelleenlatausten ajankohdan [säännön 1.1.5.2](#) puitteissa.
[H] Elleivät divisioonan säännöt tai [sääntö 8.1.1](#) sano toisin (katso [liite D](#)), kilpailijaa ei saa rajoittaa haulikkoon ladattavan tai uudelleen ladattavan patruunamäärän suhteen. Kirjallinen asemakuvaus voi määrittellä vain milloin ase ladataan tai pakollisten uudelleenlatausten ajankohdan [säännön 1.1.5.2](#) puitteissa.
- 8.1.5 [P] IPSC-kilpailuissa käytetyissä pistooleissa noudatetaan seuraavia määrittelyjä:
- 8.1.5.1 [P] "Yksitoiminen" tarkoittaa, että liipaisimen aktivoinnilla tapahtuu yksi toiminto (esim. iskuvasara tai iskuri iskee)
- 8.1.5.2 [P] "Kaksitoiminen" tarkoittaa, että liipaisimen aktivoinnilla tapahtuu enemmän kuin yksi toiminto (esim. iskuvasara tai iskuri virittyy ja sitten iskee)
- 8.1.5.3 [P] "Valinnaistoiminen" tarkoittaa, että pistoolia voidaan käyttää joko "yksitoimisesti" tai "kaksitoimisesti"
- 8.1.6 [H] Kun asetta ladataan ennen lähtömerkkiä, ratamestari voi vaatia kaikki ladattavat patruunat laitettavaksi näkyville laatikkoon tai vastaavaan jotta pystytään helposti varmistamaan patruunoiden määrästä ja laadusta.

8.2 Kilpailijan valmiustila

Tällä tarkoitetaan, kun ratatuomarin suoran valvonnan alaisena:

- 8.2.1 Ase valmistellaan kirjoitetun asemakuvauksen määrittelemällä tavalla ja asiaankuuluvan divisioonan vaatimusten mukaisesti.
- 8.2.2 [P] Kilpailija asettuu kirjoitetun asemakuvauksen mukaiseen lähtöasentoon. Ellei muuta ole määritetty, kilpailijan tulee seistä suorassa, ampumasuuntaan, kädet luonnollisesti rentona sivuilla (katso [liite E2](#)). Kilpailija joka yrittää tai suorittaa ampumasuorituksen silloin kun hän on ollut väärässä lähtöasennossa voi joutua ratatuomarin vaatimuksesta suorittamaan ampumasuorituksen uudelleen.
[K] Ellei kirjallisessa asemakuvauksessa muuta määrätä, kilpailijan täytyy ennen

ampumasuoritusta seistä suorana, pitäen valmiustilassa olevaa kivääriä molemmin käsin. Kiväärin perän tulee koskettaa kilpailijaa lonkan tasalla. Liipasinkaaren täytyy olla alaspäin, piipun ampumasuuntaan ja sormien liipasinkaaren ulkopuolella.

[H] Kilpailijan asento ennen ampumasuoritusta tulee olla kirjallisen asemakuvauksen mukainen, seuraavat huomioiden:

- 8.2.2.1 [K] Aseen pitäminen ylösalaisin on kielletty ellei tätä käsketä kirjallisessa asemakuvauksessa.
[H] Suorana seisten, pitäen valmiustilassa olevaa haulikkoa molemmin käsin. Haulikon perän tulee koskettaa kilpailijaa lonkan tasalla. Liipasinkaaren täytyy olla alaspäin, piipun ampumasuuntaan ja sormien liipasinkaaren ulkopuolella.
- 8.2.2.2 [K] Mikäli kilpailija yrittää ampumasuoritusta väärästä lähtöasennosta, hänet voidaan määrätä uusimaan suorituksensa. Sama pätee vaikka kilpailija ehtisi lopettaa ampumasuorituksensa.
[H] Suorana seisten, pitäen valmiustilassa olevaa haulikkoa ainoastaan paremmalla kädellä. Piipun tulee olla samansuuntainen maanpinnan kanssa. Liipasinkaaren täytyy olla alaspäin, piipun ampumasuuntaan ja sormien liipasinkaaren ulkopuolella. Heikomman käden tulee olla rentona sivulla.
- 8.2.2.3 [K] Asemalla voidaan vaatia lähtöasennoksi maaten, polvella, istuen tai muu kirjallisessa asemakuvauksessa määritelty asento. Ylempänä mainittu ase valmiustila ja valmiusasennon yleispiirteet ovat kuitenkin voimassa.
[H] Vaihtoehtoinen kirjallisessa asemakuvauksessa määritelty lähtöasento.
- 8.2.2.4 [K] Ampumasuoritusta ei koskaan saa sallia aloitettavaksi ase olalla kohti tauluja osoittaen.
[H] Aseen pitäminen ylösalaisin on kielletty ellei tätä käsketä kirjallisessa asemakuvauksessa.
- 8.2.2.5 [H] Mikäli kilpailija yrittää ampumasuoritusta väärästä lähtöasennosta, hänet voidaan määrätä uusimaan suorituksensa. Sama pätee vaikka kilpailija ehtisi lopettaa ampumasuorituksensa.
- 8.2.2.6 [H] Ampumasuoritusta ei koskaan saa sallia aloitettavaksi ase olalla kohti tauluja osoittaen.
- 8.2.3 [P] Ampumasuoritus ei saa koskaan vaatia tai sallia kilpailijan koskettaa tai pitää käsissään pistoolia, latausvälinettä tai patruunoita komennon "Standby" jälkeen ja ennen lähtömerkkiä (lukuunottamatta väistämätöntä käsivarsien kosketusta).
[K-H] Lukuunottamatta aseeseen kiinnitettyä lipasta, ampumasuoritus ei saa koskaan vaatia tai sallia kilpailijan koskettaa tai pitää käsissään lipasta, latausvälinettä tai patruunoita komennon "Standby" jälkeen ja ennen lähtömerkkiä (lukuunottamatta väistämätöntä käsivarsien kosketusta).
- 8.2.4 [P] Ampumasuorituksessa ei saa koskaan vaatia kilpailijaa suorittamaan vetoa heikolla kädellään.
- 8.2.5 [P] Ampumasuorituksessa ei saa koskaan vaatia kilpailijaa koteloidaan pistoolia lähtömerkin jälkeen. Kilpailija voi kuitenkin koteloida pistoolinsa, mikäli se tapahtuu turvallisesti ja pistooli on joko lataamaton tai [säännön 8.1](#) mukaisessa valmiustilassa. Rikkeet johtavat hylkäykseen (katso [sääntö 10.5.11](#)).

8.3 Ratakomennot

Hyväksytyt ratakomennot ja niiden järjestys on seuraava: *[suom. huom. ratakomennot annetaan aina englanniksi]*

- 8.3.1 “Load And Make Ready” (tai “Make Ready” jos aloitus vaaditaan lataamattomalla aseella) - Tämä komento merkitsee ampumasuorituksen aloitusta. Kilpailija, ratatuomarin suorassa valvonnassa, asettuu ampumasuuntaan tai ratatuomarin määrittämään muuhun suuntaan, asentaa silmä- ja kuulosuojaimet ja valmistelee aseensa kirjallisen asemakuvauksen mukaisesti. Tämän jälkeen kilpailija asettuu vaadittuun lähtöasentoon. Tässä vaiheessa ratatuomari jatkaa.
- 8.3.1.1 Kun asianmukainen komento on annettu, kilpailija ei saa poistua lähtöpaikalta ennen lähtömerkin antamista ilman ratatuomarin lupaa, hänen suorassa valvonnassaan. Rike johtaa varoitukseen ensimmäisen tapauksen kohdalla ja rikkeen uusiutuessa saman kilpailun aikana voi johtaa [säännön 10.6.1](#) käyttöön.
- 8.3.2 “Are You Ready?” - Jos ei kilpailija toisin ilmaise, on hän valmis kilpailusuoritukseen ja ymmärtää täysin sen vaatimukset. Jos kilpailija ei ole valmis, tulee hänen vastata “Not ready”. Kun kilpailija on valmis tulisi hänen asettua lähtöasentoon ilmaistakseen valmiutensa ratatuomarille.
- 8.3.3 “Standby” - Tätä komentoa seuraa lähtömerkki 1 - 4 sekunnin kuluttua (katso myös [sääntö 10.2.6](#))
- 8.3.4 “Lähtömerkki” - Kilpailijalle annettava merkki ampumasuorituksen aloittamiseksi. Jos kilpailija ei reagoi äänimerkkiin, mistä tahansa syystä, ratatuomari varmistaa, että kilpailija on valmis ampumasuoritukseen ja jatkaa ratakomentoja “Are you ready?” komennolla.
- 8.3.4.1 Jos kilpailija epähuomiossa aloittaa ampumisen ennen aikojaan (“varaslähtö”), ratatuomari pysäyttää, niin pian kuin mahdollista, kilpailijan ja aloittaa suorituksen alusta, kun asema on palautettu lähtötilanteeseen.
- 8.3.5 “Stop” - Kuka tahansa asemalle osoitettu ratatuomari voi antaa tämän komennon koska tahansa ampumasuorituksen aikana. Kilpailijan täytyy välittömästi lopettaa ampuminen, pysähtyä ja odottaa ratatuomarin ohjeita.
- 8.3.5.1 Jos samassa ampumapaikassa tai -alueella on useampi ampumasuoritus, ratatuomarit voivat käyttää muita välikomentoja ensimmäisen ampumasuorituksen jälkeen valmistakseen kilpailijan seuraaviin ampumasuorituksiin (esim. “Reload if required”). Mikä tahansa tällainen välikomento täytyy olla selkeästi ilmaistuna kirjallisessa asemakuvauksessa.
- 8.3.6 [P] “If You Are Finished, Unload And Show Clear” - Jos kilpailija on lopettanut ampumisen, tulee hänen laskea pistoolinsa ja esittää se ratatuomarin tarkastettavaksi, piippu osoitettuna ampumasuuntaan, lipas poistettuna, luisti takana ja patruunapesä tyhjänä. Revolverit esitetään rulla auki ja tyhjänä.
[K-H] “If You Are Finished, Unload And Show Clear” - Jos kilpailija on lopettanut ampumisen, tulee hänen laskea aseensa ja esittää se ratatuomarin tarkastettavaksi, piippu osoitettuna ampumasuuntaan, kiinteä makasiini tyhjennettynä, lipas irrotettuna, lukko auki ja patruunapesä(t) tyhjänä.

- 8.3.7 [P] "If Clear, Hammer Down, Holster" - Tämän komennon jälkeen ei kilpailija saa enää jatkaa ampumista (katso [sääntö 10.6.1](#)). Yhä osoittaen ampumasuuntaan, kilpailija suorittaa lopullisen turvallisuustarkistuksen pistoolilleen seuraavasti.
[K-H] "If Clear, Hammer Down, Open Action" - Tämän komennon jälkeen ei kilpailija saa enää jatkaa ampumista (katso [sääntö 10.6.1](#)). Yhä osoittaen ampumasuuntaan, kilpailija suorittaa lopullisen turvallisuustarkistuksen aseelleen seuraavasti.
- 8.3.7.1 [P] Itselataavat - Vapauta luisti ja vedä liipaisimesta (koskematta iskuvasaraan tai vireestäpäästimeen, jos pistoolissa sellainen on). Jos pistoolissa on varmistinlaite, joka vaatii lippaan olevan kiinnitettynä jotta liipaisinta voidaan vetää, täytyy kilpailijan ylläolevan komennon kohdalla huomauttaa asiasta ratatuomaria, joka ohjaa ja valvoo tyhjän lippaan kiinnittämisen ja poiston, mahdollistaakseen tämän toiminnon.
[K-H] Sulkee lukon, vetää liipasimesta vapauttaen iskuvasaran ja avaa lukon uudelleen.
- 8.3.7.2 [P] Revolverit - Sulje tyhjä rulla (koskematta iskuvasaraan, jos revolverissa sellainen on)
[K-H] Jos ase osoittautuu tyhjäksi, kilpailijan tulee asettaa lippu paikoilleen. Lukko voi jäädä auki tai kiinni.
- 8.3.7.3 [P] Jos ase osoittautuu tyhjäksi, kilpailijan tulee koteloida pistoolinsa. Kun kilpailijan kädet irtoavat koteloidusta pistoolista, tulkitaan ampumasuoritus päättyneeksi.
[K-H] Jos ase ei ole tyhjä, jatkaa ratatuomari komentoja [säännöstä 8.3.6](#) (katso myös [sääntö 10.4.3](#))
- 8.3.7.4 [P] Jos ase ei ole tyhjä, jatkaa ratatuomari komentoja [säännöstä 8.3.6](#) (katso myös [sääntö 10.4.3](#))
[K-H] Ampumasuoritus katsotaan päättyneeksi, kun sääntöjen 8.3.7.1 ja 8.3.7.2 toimenpiteet on suoritettu loppuun. Kilpailijan on tämän jälkeen noudatettava [sääntöä 5.2.1](#).
- 8.3.8 "Range Is Clear" - Kilpailijat tai kilpailun henkilökunta ei saa siirtyä ampumalinjan tai ampumapaikan etupuolelle ennenkuin ratatuomari antaa tämän komennon. Kun tämä ilmoitus on annettu, voi toimitsijat ja kilpailijat siirtyä tulkaamaan, paikkaamaan, nostamaan peltejä jne.
- 8.3.9 Kilpailija, jolla on vakava kuulovamma, voi ratamestarin ennakkosuostumuksella saada edellisten komentojen lisäksi näkyviä tai fyysisiä opastuksia.
- 8.3.9.1 Suositellut fyysiset opastukset ovat taputukset kilpailijan heikomman puolen olkapäähän seuraavasti: 3 taputusta = "Are You Ready", 2 taputusta = "Standby" ja 1 taputus lähtömerkin yhteydessä.
- 8.3.9.2 Jos kilpailija haluaa mieluummin käyttää omaa elektronista tai muuta laitetta, täytyy se antaa ratamestarille tutkittavaksi, kokeiltavaksi ja hyväksyttäväksi ennen sen käyttöä.
- 8.3.10 Luodinnopeusmittaus- tai varustetarkastus-asemille ei ole määritelty erillisiä komentoja. Kilpailijat eivät saa käsitellä pistoolejaan tai poistaa lippua pitkistä aseistaan ennen kuin toimitsija ohjeistaa kilpailijaa. Rikkeet käsitellään [säännön 10.5.1](#) mukaisesti.

8.4 Lataaminen, uudelleenlataaminen tai tyhjentäminen ampumasuorituksen aikana

- 8.4.1 Kun kilpailija lataa, uudelleenlataa tai tyhjentää asettaan ampumasuorituksen aikana, kilpailijan sormien täytyy olla näkyvästi liipaisinkaaren ulkopuolella, paitsi milloin se on erikseen sallittu (katso [säännöt 8.1.2.5 ja 8.3.7.1](#)) ja aseeseen tulee osoittaa turvallisesti ampumasuuntaan tai muuhun ratatuomarin valtuuttamaan turvalliseen suuntaan (katso [säännöt 10.5.1 ja 10.5.2](#)).

8.5 Liike

- 8.5.1 Muulloin kuin kilpailijan tosiasiallisesti tähdätessä tai ampuessa maaleja kohti, tulee liikkeen tapahtua sormien ollessa näkyvästi liipaisinkaaren ulkopuolella ja ulkoisen varmistimen tulisi olla kytkettynä päälle. Aseen tulee olla osoittaa turvalliseen suuntaan. "Liike" määritellään seuraavasti:
- 8.5.1.1 Enemmän kuin yhden askeleen ottaminen mihin tahansa suuntaan.
 - 8.5.1.2 Ampuma-asennon muuttaminen (esim. seisonnasta polvilleen, istunnasta seisaalleen jne.)
- 8.5.2 [K] Kivääriä ei saa ampumasuorituksen aikana laittaa hihnasta olalle.

8.6 Avustaminen tai häirintä

- 8.6.1 Kilpailijalle ei saa antaa mitään avustusta ampumasuorituksen aikana, lukuunottamatta ketä tahansa asemalle osoitettua ratatuomaria, joka voi antaa turvallisuusvaroituksia kilpailijalle milloin tahansa. Tällaiset varoitukset eivät voi oikeuttaa kilpailijaa uusimaan ampumasuoritustaan.
- 8.6.1.1 Kilpailijat joiden täytyy käyttää pyörätuolia tai vastaavia laitteita voivat saada myönnytyksen ratamestarilta avustukseen liikkumisessa, [säännön 10.2.10](#) määräykset voivat silti tulla kyseeseen ratamestarin harkinnan mukaan.
- 8.6.2 Kuka tahansa henkilö joka avustaa kilpailijaa ampumasuorituksen aikana ilman ratatuomarin (ja avustusta saavan kilpailijan) hyväksyntää voi ratatuomarin harkinnan mukaan saada proseduurivirheen kyseiselle asemalle ja/tai [osion 10.6](#) mukaisen seuraamuksen.
- 8.6.2.1 Kuka tahansa henkilö joka suullisesti tai muuten häiritsee kilpailijaa ampumasuorituksen aikana voi saada seuraamuksen [osion 10.6](#) mukaisesti. Jos ratatuomari uskoo, että häirintä vaikutti merkittävästi kilpailijaan, tulee hänen raportoida tapaus ratamestarille, joka voi harkintansa mukaan tarjota kilpailijalle uusinnan ampumasuorituksesta.
- 8.6.3 Jos ratatuomari tahattomasti osuu kilpailijaan tai jokin muu ulkopuolinen vaikutus on häirinnyt kilpailijaa ampumasuorituksen aikana, ratatuomari voi tarjota kilpailijalle uusinnan. Kilpailijan tulee hyväksyä tai hylätä tarjous ennen kuin hän on nähnyt alkuperäisen ampumasuorituksensa ajan tai pisteet. Jos kilpailija kuitenkin tekee turvallisuusrikkeen tällaisen tapahtuman aikana, [osioiden 10.4 ja 10.5](#) säännökset voivat silti tulla sovellettaviksi.

8.7 Tähtäinkuva, kuivalaukaukset ja asemaan tutustuminen

- 8.7.1 [P-H] Kilpailijat eivät saa ennen lähtömerkkiä ottaa tähtäinkuvaa tai suorittaa kuivalaukauksia. Rikkeestä seuraa varoitus ensimmäisellä kerralla ja yksi proseduurivirhe seuraavilla kerroilla samassa kilpailussa. Kilpailija voi säätää elektronista tähtäintä, aseeseen osoittaessa maahan.
- [K] Kilpailijat eivät saa ennen lähtömerkkiä ottaa tähtäinkuvaa ladatulla aseella. Rikkeestä annetaan ensin varoitus ja sitten yksi proseduurivirhe kaikista muista samassa kilpailussa tapahtuvista rikkomuksista.
- 8.7.1.1 [K] Jos kilpailun järjestäjät kieltävät myös lataamattomalla aseella otettavan tähtäinkuvan, on asiasta mainittava kirjallisessa asemakuvauksessa. Rikkeestä annetaan ensin varoitus ja sitten yksi proseduurivirhe kaikista muista samassa kilpailussa tapahtuvista rikkomuksista.
- 8.7.1.2 [K] Mikäli tähtäinkuvan ottaminen lataamattomalla aseella on sallittu, sen saa tehdä vain yhteen tauluun tähtäimen oikean asetuksen varmistamiseksi. Mikäli kilpailija kokeilee taulunvaihtoa tai ampumasetoa ottaessaan tähtäinkuvaa, häntä rangaistaan yhdellä proseduurivirheellä tapahtumaa kohti.
- 8.7.2 Kuivaharjoittelun aikana kilpailijat eivät saa käyttää mitään tähtäysapulaitetta (esim. kokonaista tai osittaista asejäljitelmiä, mitään oikean aseosan mukaan lukien sen tarvikkeet jne.), lukuunottamatta omia käsiään. Rikkeestä annetaan proseduurivirhe jokaisesta kerrasta (katso myös [sääntö 10.5.1](#)).
- 8.7.3 Kukaan henkilö ei saa mennä asemalle tai kulkea sen läpi ilman asemalle osoitetun ratatuomarin tai ratamestarin ennalta antamaa lupaa. Rikkeestä seuraa varoitus ensimmäisellä kerralla, mutta toistuvat rikkeet saattavat johtaa [osion 10.6](#) mukaisiin seuraamuksiin.

9 Pisteytys

9.1 Yleisiä säännöksiä

- 9.1.1 Taulujen lähestyminen - Kun tulkkkaus on käynnissä, kilpailija tai hänen edustajansa ei saa mennä 1 metriä lähemmäs mitään taulua ilman ratatuomarin lupaa. Ensimmäisestä rikkomuksesta annetaan varoitus ja seuraavista voidaan ratatuomarin harkinnan mukaan antaa proseduurivirhe jokaisesta saman kilpailun aikana sattuvasta rikkomuksesta.
- 9.1.2 Taulujen koskettaminen - Kun tulkkkaus on käynnissä, kilpailija tai hänen edustajansa ei saa koskettaa, mittailla tai muuten vaikuttaa mihinkään tauluun ilman ratatuomarin lupaa. Mikäli ratatuomari katsoo, että kilpailija tai hänen edustajansa on näin puuttunut tai vaikuttanut tulkkaukseen, ratatuomari voi:
- 9.1.2.1 Tulkata kyseisen taulun ohiammutuksi; tai
- 9.1.2.2 Määrätä rangaistukset sakkotauluista.
- 9.1.3 Ennenaikaisesti paikatut taulut - Mikäli taulu paikataan tai teipataan ennen aikojaan niin että siitä ei voida tulkata osumia, ratatuomarin on määrättävä ampumasuoritus uusittavaksi.
- 9.1.4 Paikkaamattomat taulut - Mikäli aiemman ampumasuorituksen jäljiltä tauluja on jäänyt paikkaamatta kilpailijalle, jonka osumia tulkataan, ratatuomarin on päätettävä, pystytäänkö täsmällinen tulos määrittämään. Mikäli ammuttavissa tai sakkotauluissa on ylimääräisiä osumia, eikä ole ilmeistä mitkä osumat ovat viimeisen kilpailijan ampumia, on ratatuomarin määrättävä ampumasuoritus uusittavaksi.
- 9.1.4.1 Mikäli taulun paikat lähtevät irti tuulen, aseiden suupaineen tai muun syyn takia, eikä ole ilmeistä mitkä osumat ovat tulkattavana olevan kilpailijan ampumia, tulee ampumasuoritus määrätä uusittavaksi.
- 9.1.4.2 Kilpailija joka epäröi tai omatoimisesti pysäyttää suorituksensa siinä uskossa, että yksi tai useampia paperitauluja on jäänyt paikkaamatta, ei ole oikeutettu uusintaan.
- 9.1.5 Läpäisemätön - Kaikkien IPSC-tilujen pistealue katsotaan läpäisemättömäksi. Jos:
- 9.1.5.1 [P-K] Luoti osuu kokonaisuudessaan paperitaulun pistealueelle ja jatkaa matkaansa osuen toisen paperitaulun pistealueelle; osumasta jälkimmäiseen tauluun ei saa pisteitä eikä rangaistuksia.
[H] Täyteinen tai susihauli osuu kokonaisuudessaan paperitaulun pistealueelle ja jatkaa matkaansa osuen toisen paperitaulun tai sakkotaulun pistealueelle; osumasta jälkimmäiseen tauluun ei saa pisteitä eikä rangaistuksia.
- 9.1.5.2 [P] Luoti osuu kokonaisuudessaan paperitaulun pistealueelle ja jatkaa matkaansa osuen metallitauluun tai kaataen sen; tämä käsitellään rataitehäiriönä. Kilpailijan tulee uusia ampumasuorituksensa.
[K] Luoti osuu kokonaisuudessaan paperitaulun pistealueelle ja jatkaa matkaansa osuen metallitauluun tai kaataen sen, osuu hajoavaan tauluun

tahi osuu elektroniseen taululaitteeseen joka aktivoi ratalaitteen; nämä käsitellään ratalaittehäiriönä. Kilpailijan tulee uusia ampumasuorituksensa.
[H] Täyteinen, susihauli tai lintuhauleja osuu kokonaisuudessaan paperitaulun pistealueelle ja jatkaa matkaansa kaataen metallisen taulun tai sakkotaulun; tämä käsitellään ratalaittehäiriönä (katso [sääntö 4.6.1](#)).
Kilpailijan tulee uusia ampumasuorituksensa.

9.1.5.3 [P-K] Luoti osuu osittain paperi- tai metallitaulun pistealueelle, ja jatkaa matkaansa osuen toisen paperitaulun pistealueelle; osumasta jälkimmäiseen tauluun lasketaan asianmukaiset pisteet tai rangaistukset.
[H] Täyteinen tai susihauli osuu osittain paperi- tai metallitaulun pistealueelle, ja jatkaa matkaansa osuen toisen paperitaulun pistealueelle; osumasta jälkimmäiseen tauluun lasketaan asianmukaiset pisteet tai rangaistukset.

9.1.5.4 [P-K] Luoti osuu osittain paperi- tai metallitaulun pistealueelle, ja jatkaa matkaansa kaataen toisen metallitaulun tai osuen sen pistealueelle; osumasta jälkimmäiseen metallitauluun lasketaan asianmukaiset pisteet tai rangaistukset.
[H] Täyteinen tai susihauli osuu osittain paperi- tai metallitaulun pistealueelle, ja jatkaa matkaansa kaataen toisen metallitaulun tai metallisen sakkotaulun; osumasta jälkimmäiseen metallitauluun lasketaan asianmukaiset pisteet tai rangaistukset.

9.1.6 [P-K] Läpäisemätön suoja - Kaikki kulissit, seinät, näkö- ja muut esteet katsotaan läpäisemättömiksi, ellei niitä ole kirjallisessa asemakuvauksessa erikseen määritelty läpäiseviksi (katso [sääntö 4.1.4.2](#)). Jos:
[H] Läpäisemätön suoja - Kaikki kulissit, seinät, näkö- ja muut esteet katsotaan läpäisemättömiksi. Jos:

9.1.6.1 [P] Luoti osuu kokonaisuudessaan läpäisemättömään suojaan ja jatkaa matkaansa osuen ammuttavaan paperitauluun tai sakkotauluun; tästä osumasta ei saa pisteitä eikä rangaistuksia. Mikäli ei pystytä toteamaan, mitkä osumat ammuttavassa paperitaulussa tai sakkotaulussa on ammuttu läpäisemättömän suojan läpi, tulee kyseisistä tauluista jättää korkeimman pistearvon tuottava(t) osuma(t) huomioitta.
[K] Luoti osuu kokonaisuudessaan läpäisemättömään suojaan ja jatkaa matkaansa osuen ammuttavaan paperitauluun tai sakkotauluun; tästä osumasta ei saa pisteitä eikä rangaistuksia.
[H] Täyteinen tai susihauli osuu kokonaisuudessaan läpäisemättömään suojaan ja jatkaa matkaansa osuen ammuttavaan paperitauluun tai sakkotauluun; tästä osumasta ei saa pisteitä eikä rangaistuksia.

9.1.6.2 [P] Luoti osuu kokonaisuudessaan läpäisemättömään suojaan ja jatkaa matkaansa osuen metallitauluun tai kaataen sen; tämä käsitellään ratalaittehäiriönä (katso [sääntö 4.6.1](#)). Kilpailijan tulee uusia ampumasuorituksensa.
[K] Luoti osuu kokonaisuudessaan läpäisemättömään suojaan ja jatkaa matkaansa osuen metallitauluun tai kaataen sen, osuu hajoavaan tauluun tahi osuu elektroniseen taululaitteeseen joka aktivoi ratalaitteen; tämä käsitellään ratalaittehäiriönä (katso [sääntö 4.6.1](#)). Kilpailijan tulee uusia ampumasuorituksensa.

[H] Täyteinen tai susihauli osuu kokonaisuudessaan läpäisemättömään suojaan ja jatkaa matkaansa kaataen metallitauluun tai metallisen sakkotaulun; tämä käsitellään ratalaitehäiriönä (katso [sääntö 4.6.1](#)).
Kilpailijan tulee uusaa ampumasuorituksensa.

9.1.6.3 [P-K] Luoti osuu osittain läpäisemättömään suojaan ja jatkaa matkaansa osuen paperitaulun pistealueelle; osumasta tauluun lasketaan asianmukaiset pisteet tai rangaistukset.

[H] Täyteinen tai susihauli osuu osittain läpäisemättömään suojaan ja jatkaa matkaansa osuen paperitaulun tai paperisen sakkotaulun pistealueelle; osumasta tauluun lasketaan asianmukaiset pisteet tai rangaistukset.

9.1.6.4 [P-K] Luoti osuu osittain läpäisemättömään suojaan ja jatkaa matkaansa kaataen ammuttavan metallitaulun; osumasta lasketaan pisteet. Jos luoti osuu osittain läpäisemättömään suojaan ja jatkaa matkaansa kaataen sakkometallitaulun tai osuen siihen; tästä lasketaan rangaistus.

[H] Täyteinen tai susihauli osuu osittain läpäisemättömään suojaan ja jatkaa matkaansa kaataen ammuttavan metallitaulun tai sakkotaulun; tästä lasketaan asianmukaiset pisteet ja rangaistukset.

9.1.7 [P-K] Taulukepit - eivät ole läpäisevää eivätkä läpäisemätöntä suojaa. Paperi- tai metallitauluihin tulevista osumista, jotka on ammuttu osittain tai kokonaan taulukeppien läpi, lasketaan asianmukaiset pisteet ja rangaistukset.

[H] Taulukepit - eivät ole läpäisemätöntä suojaa. Paperi- tai metallitauluihin tulevista osumista, jotka on ammuttu osittain tai kokonaan taulukeppien läpi, lasketaan asianmukaiset pisteet ja rangaistukset.

9.1.8 [H] Lintuhaulien osumat paperitauluissa – Paperitauluissa olevista lintuhaulien osumista ei lasketa pisteitä.

9.2 Pistelaskentamenetelmä

9.2.1 “Comstock” - Rajoittamaton aika, joka loppuu viimeiseen laukaukseen, laukauksia saa ampua rajoittamattomasti, tauluista lasketaan tulokseen ennalta ilmoitettu määrä osumia.

9.2.1.1 Kilpailijan tulos saadaan laskemalla yhteen ennalta ilmoitettu määrä parhaita osumia kustakin taulusta, vähennetään tästä rangaistukset ja jaetaan tulos suoritukseen käytetyllä ajalla (pyöristettynä kahden desimaalin tarkkuuteen) jolloin saadaan osumakerroin. Aseman kokonaistulokset saadaan antamalla parhaan osumakerroimen saaneelle ampujalle aseman maksimipisteet ja muille ampujille pisteitä suhteessa parhaaseen ampujaan.

9.2.2 Aseman tuloksissa kilpailijat tulee järjestää divisioonittain asemapisteidensä mukaiseen laskevaan järjestykseen. Asemapisteeet on laskettava neljän desimaalin tarkkuudella.

9.2.3 Kilpailun tuloksissa kilpailijat tulee järjestää divisioonittain omien asemapisteidensä summan mukaiseen laskevaan järjestykseen. Pisteet on askettava neljän desimaalin tarkkuudella.

9.3 Tasatuloksen ratkaisu

- 9.3.1 Mikäli tasatulokset on kilpailunjohtajan mielestä ratkaistava, kyseisten kilpailijoiden tulee ampua kilpailunjohtajan päättämiä tai suunniteltavia asemia, kunnes tasatulokset on ratkaistu. Tämä vaikuttaa vain kilpailijoiden sijoittumiseen tuloslistalla; heidän pisteensä pysyvät ennallaan. Tasatulokset ei koskaan saa ratkaista arpomalla.

9.4 Piste- ja rangaistusarvot

- 9.4.1 [P] Osumat IPSC-tauluissa ja sakkotauluissa pisteytetään IPSC:n yleiskokouksen hyväksymillä pistearvoilla (katso [liitteet B ja C](#)).
[K-H] Osumat IPSC-tauluissa ja sakkotauluissa pisteytetään IPSC:n yleiskokouksen hyväksymillä pistearvoilla (katso [liitteet B ja C](#)). Hajoavat taulut pisteytetään yleensä 5 pisteen arvoiksi.
- 9.4.1.1 [K-H] Katoavat metallitaulut ja hajoavat taulut suositellaan pisteytettäväksi 10 pisteen arvoiksi.
- 9.4.1.2 [K-H] Sellaiset metallitaulut ja hajoavat taulut, joiden ampuminen on erityisen haastavaa, suositellaan pisteytettäväksi 10 pisteen arvoiksi.
- 9.4.1.3 [H] Ainoastaan täyteisille: Katoavat paperitaulut suositellaan pisteytettäväksi kaksinkertaisin pistein; paperitaulut, joiden ampuminen on erityisen haastavaa, voidaan pisteyttää kaksinkertaisin pistein. Molemmissa tapauksissa voidaan huomioida korkeintaan 2 osumaa taulua kohti.
- 9.4.1.4 [K] Säännöissä 9.4.1.1 ja 9.4.1.2 mainitulla tavalla pisteytetyt taulut saa olla korkeintaan 10% koko kilpailun taulumäärästä. Nämä on hyväksyttävä asemien tarkastusprosessin yhteydessä ja ne on selvästi eriteltävä kirjallisessa asemakuvauksessa.
[H] Säännöissä 9.4.1.1, 9.4.1.2 ja 9.4.1.3 mainitulla tavalla pisteytetyt taulut saa olla korkeintaan 10% koko kilpailun taulumäärästä. Nämä on hyväksyttävä asemien tarkastusprosessin yhteydessä ja ne on selvästi eriteltävä kirjallisessa asemakuvauksessa.
- 9.4.2 Jokaisesta paperisen sakkotaulun osuma-alueella näkyvästä osumasta rangaistaan miinus 10:llä pisteellä, korkeintaan kuitenkin kahdesta osumasta sakkotaulua kohti.
- 9.4.3 [P] Jokaisesta metallisen sakkotaulun osuma-alueella näkyvästä osumasta rangaistaan miinus 10:llä pisteellä, korkeintaan kuitenkin kahdesta osumasta sakkotaulua kohti, olipa se suunniteltu kaatuvaksi tai ei.
[K-H] Metallisesta sakkotaulusta rangaistaan miinus 10:llä pisteellä, kun sitä ammutaan ja se kaatuu, putoaa tai muuten ilmaisee osuman.
- 9.4.4 Jokaisesta puuttuvasta osumasta rangaistaan miinus 10:llä pisteellä, lukuunottamatta katoavia tauluja (katso [sääntö 9.9.2](#)).

9.5 Pisteyttämiskäytäntö

- 9.5.1 [P] Ellei kirjoitetussa asemakuvauksessa muuta määrätä, kaikkia ammuttavia paperitauluja kohti on ammuttava vähintään yksi laukaus ja kaksi parasta osumaa lasketaan tuloksiin. Ammuttavia metallitauluja kohti on ammuttava vähintään yksi

laukaus ja niiden tulee kaatua jotta niistä saa pisteet.

[K] Ellei kirjoitetussa asemakuvauksessa muuta määrätä, kaikkia ammuttavia paperitauluja kohti on ammuttava vähintään yksi laukaus ja paras osuma lasketaan tuloksiin. Ammuttavia metallitauluja kohti on ammuttava vähintään yksi laukaus ja niiden tulee kaatua tai muuten ilmaista osuma jotta niistä saa pisteet.

[H] Jokaista ammuttavaa paperitaulua kohti on ammuttava vähintään yksi laukaus. Mikäli ammutaan täyteisillä, voidaan tuloksiin laskea 1 tai 2 parasta osumaa taulua kohti (oletus on 1 osuma). Mikäli ammutaan susihauleilla, tuloksiin lasketaan kaksi parasta osumaa taulua kohti, t.s. kaksi korkeinta susihaulin osumaa.

9.5.1.1 [H] Mikäli yhdellä laukauksella tulee pisteosuma kahteen tai useampaan ammuttavaan tauluun, nämä lasketaan normaalisti (katso [sääntö 9.5.6](#)).

9.5.2 [P-K] Mikäli ammuttavassa taulussa olevaan osumaan keskitetty luodin halkaisija koskettaa osuma-alueiden välistä rajaviivaa tai tulkkausviivaa tai mikäli se ulottuu useammalle pistealueelle, se tulketaan paremmaksi.

[H] Mikäli ammuttavassa paperitaulussa olevaan osumaan keskitetty täyteen tai susihaulin halkaisija koskettaa osuma-alueiden välistä rajaviivaa tai tulkkausviivaa tai mikäli se ulottuu useammalle pistealueelle, se tulketaan paremmaksi.

9.5.3 [P-K] Mikäli osumaan keskitetty luodin halkaisija koskettaa päällekkäisten taulujen tai sakkotaulujen pistealuetta, lasketaan asianmukaiset pisteet ja rangaistukset molemmista tauluista.

[H] Mikäli osumaan keskitetty täyteen tai susihaulin halkaisija koskettaa päällekkäisten taulujen tai sakkotaulujen pistealuetta, lasketaan asianmukaiset pisteet ja rangaistukset molemmista tauluista.

9.5.4 Luodinreiästä lähtevistä säteittäisistä repeämistä ei lasketa pisteitä eikä rangaistuksia.

9.5.4.1 Kilpailijan luodin halkaisijaa suuremmista rei'istä ei lasketa pisteitä eikä rangaistuksia, ellei reiässä ole nähtävillä todisteita siitä, että reikää ei aiheuttanut roiske eikä kimmoke (esim. rasvarengas, rihlanjälkiä tai "kruunu" jne.).

9.5.5 Pienin mahdollinen asematulokset on nolla.

9.5.6 Mikäli kilpailija ei ammu jokaisen ammuttavan taulun etupuolta kohti vähintään yhtä laukausta, häntä rangaistaan taulun ampumatta jättämisestä yhdellä proseduurivirheellä per taulu puuttuvista osumista tulevien rangaistusten lisäksi (katso [sääntö 10.2.7](#)).

9.5.6.1 [H] Kilpailijaa ei rangaista taulun ampumatta jättämisestä tilanteessa, jossa yhdellä laukauksella saadaan pisteosumia kahteen tai useampaan tauluun (katso [sääntö 9.5.1.1](#)). Mikäli kilpailija ampuu tauluryhmää kohti vähemmän laukauksia kuin ko ryhmässä on tauluja, ja yksi tai useampi taulu jää ilman pisteosumia, näistä lasketaan rangaistukset ampumatta jättämisestä ja puuttuvista osumista.

9.5.7 Ammuttavissa paperitauluissa tai sakkotauluissa näkyvistä osumista, jotka on ammuttu kyseisen tai jonkun muun taulun takapuolelta lävitse, ei lasketa pisteitä eikä rangaistuksia.

- 9.5.8 [K-H] Jotta hajoavista tauluista voidaan laskea pisteet, täytyy ko taulun rikkoutua niin, että siitä irtoaa selvästi havaittava osa.
- 9.5.9 [H] Mikäli välitulppa tekee ylimääräisen reiän paperitauluun eikä voida päätellä mikä reikä on täyteen jättämä, kilpailijan on uusittava suorituksensa.
- 9.5.10 [H] Mikäli susihaulipatruunan välitulppa tekee reiän paperitauluun, on kiellettyä laskea ko reiästä osumia, ellei reiän reunoilla ole jälkiä osumasta (rasvajälkiä, ”kruunu”, jne).
- 9.5.11 [H] Mikäli kilpailija käyttää asemakuvauksen vastaisia patruunoita, toimitaan seuraavasti:
- 9.5.11.1 [H] Mikäli asemalla on määrätty käytettäväksi tiettytyyppisiä patruunoita turvallisuussyistä, kilpailija voidaan hylätä (katso [säännöt 10.4.9 ja 10.4.10](#)).
- 9.5.11.2 [H] Paperitauluista ei lasketa osumia ja taulu tulkitaan ohiammutuksi. Kilpailija voi kuitenkin ampua taulua uudelleen oikealla ampumatarvikkeella saadakseen siitä pisteet.
- 9.5.11.3 [H] Metalliset taulut ja sakkotaulut pisteytetään normaalisti, mutta kilpailijalle annetaan proseduurivirheitä (katso [sääntö 10.2.12](#)).

9.6 Tuloksen varmistaminen ja haastaminen

- 9.6.1 [P] Kun ratatuomari on julistanut ”Range Is Clear”, kilpailija tai hänen edustajansa saa seurata pisteyttävää toimitsijaa varmistaakseen tuloksensa.
[K-H] Kun ratatuomari on julistanut ”Range Is Clear”, kilpailija tai hänen edustajansa saa seurata pisteyttävää toimitsijaa varmistaakseen tuloksensa. Tämä ei välttämättä ole sovellattavissa asemilla, joilla on ainoastaan reaktiivisia, automaattisesti palautuvia tai sähköisesti toimivia tauluja.
- 9.6.2 Asemasta vastaava ratatuomari voi ilmoittaa ennaltakäsin, että pisteytys alkaa kilpailijan ampumasuorituksen aikana. Tällaisissa tapauksissa kilpailijan edustaja saa seurata pisteyttävää toimitsijaa tuloksen varmistamiseksi. Tästä täytyy ilmoittaa kilpailijoille ryhmälle luettavan asemakuvauksen yhteydessä.
- 9.6.3 Kilpailija (tai hänen edustajansa) joka ei ole varmistamassa taulun pisteytystä, menettää kaikki mahdollisuutensa moittia kyseisen taulun pisteytystä jälkikäteen.
- 9.6.4 Kilpailijan (tai hänen edustajansa) täytyy esittää kaikki pisteytykseen tai rangaistuksiin liittyvät huomautukset ratatuomarille ennen kuin kyseinen taulu paikataan, maalataan tai nostetaan pystyyn. Näiden toimenpiteiden jälkeen mitään huomautuksia ei oteta vastaan.
- 9.6.5 Mikäli ratatuomari pysyy kannassaan koskien pisteyttämistä tai rangaistusta, kilpailija voi vaatia päätätatuomarin ja lopulta ratamestarin ratkaisua asiaan.
- 9.6.6 Ratamestarin päätös koskien osumien pisteyttämistä ammuttavissa ja sakkotauluissa on lopullinen, eikä siitä voi valittaa edelleen.
- 9.6.7 Mikäli taulun pisteytys on haastettu, kyseistä taulua ei saa paikata, teipata, maalata eikä siihen saa muuten puuttua ennen kuin asia on ratkaistu; mikäli näin tapahtuu, [sääntö 9.1.3](#) astuu voimaan.

- 9.6.8 Ratamestarin hyväksymiä levytulokkeja on käytettävä tarpeen mukaan määritettäessä osumien sijoittumista eri pistealueille paperitauluissa.
- 9.6.9 Pisteytystieto voidaan myös välittää käsimerkein (katso [liite F1](#)). Mikäli pisteytys haastetaan, kyseisiä tauluja ei saa paikata tai nostaa ennen kuin kilpailija tai hänen edustajansa on varmistanut pisteytyksen, sen mukaan mitkä tähän liittyvät järjestelyt ratamestari on ennalta hyväksynyt (katso [sääntö 9.1.3](#)).

9.7 Tuloskaavakkeet

- 9.7.1 Ratatuomarin on kirjoitettava kaikki tiedot (mukaanlukien annetut varoitukset) tuloskaavakkeeseen ennen sen allekirjoittamista. Ratatuomarin allekirjoitettua tuloskaavakkeen, kilpailijan tulee allekirjoittaa se omasta puolestaan asianmukaiseen kohtaan. Sähköiset allekirjoitukset tuloslomakkeessa kelpaavat mikäli aluejohtaja on ne hyväksynyt. Kaikki pisteet ja rangaistukset tulee kirjoittaa kokonaisluvuin. Aseman suorittamiseen kulunut aika tulee kirjoittaa kahden desimaalin tarkkuudella asianmukaiseen kohtaan.
- 9.7.2 Mikäli tuloskaavaketta on tarpeen korjata, korjaukset on selvästi merkittävä sekä alkuperäiseen että kopioihin. Sekä kilpailijan että ratatuomarin tulisi merkitä nimikirjaimensa korjauksiin.
- 9.7.3 Mikäli kilpailija kieltäytyy allekirjoittamasta tuloskaavaketta mistä hyvänsä syystä, asia on saatettava ratamestarin ratkaistavaksi. Mikäli ratamestari vakuuttuu siitä, että kyseinen ampumasuoritus on tapahtunut ja oikein kirjattu, kyseinen tuloskaavake otetaan mukaan kilpailutuloksiin.
- 9.7.4 Kilpailijan ja ratatuomarin allekirjoittama tuloskaavake on ehdoton todiste siitä, että kyseinen ampumasuoritus on tapahtunut ja että suoritus aika, pisteet ja rangaistukset on oikein kirjattu eikä niitä vastaan ole esitetty huomautuksia. Allekirjoitetun tuloslomakkeen katsotaan olevan lopullinen asiakirja eikä sitä voi laskuvirheiden korjauksista ja [säännön 8.6.2](#) mukaista proseduurivirheiden lisäämistä lukuunottamatta muuttaa muutoin kuin allekirjoittajien yhteisellä päätöksellä tai vetoomusjuryn ratkaisulla.
- 9.7.5 Mikäli tuloskaavakkeeseen havaitaan kirjatun liikaa tai liian vähän osumia, tai mikäli aikaa ei ole kirjattu, on asia välittömästi saatettava ratamestarin ratkaistavaksi. Normaalitytapauksessa kyseinen ampumasuoritus on uusittava.
- 9.7.6 Mikäli uusinta ei ole mahdollinen, toimitaan seuraavasti:
- 9.7.6.1 Mikäli aika puuttuu, kyseinen kilpailija saa asemalta nollatuloksen.
- 9.7.6.2 Mikäli tuloskaavakkeelle on kirjattu liian vähän osumia tai ohilaukauksia, katsotaan tuloslomakkeen olevan lopullinen.
- 9.7.6.3 Mikäli tuloskaavakkeelle on kirjattu liikaa osumia tai ohilaukauksia, lasketaan korkeimman pistearvon tuottavat osumat tuloksiin.
- 9.7.6.4 Tuloskaavakkeelle kirjattujen proseduurivirheiden katsotaan olevan oikein kirjattuja, lukuunottamatta [säännössä 8.6.2](#) mainittuja tapauksia.

- 9.7.6.5 Mikäli kilpailijan henkilötiedot puuttuvat tuloskaavakkeesta, asia on saatettava ratamestarin ratkaistavaksi. Ratamestari korjaa tilanteen haluamallaan tavalla.
- 9.7.7 Mikäli alkuperäinen tuloskaavake katoaa tai ei muutoin ole saatavilla, voidaan tilalla käyttää kilpailijan kappaletta tai mitä hyvänsä muuta ratamestarin hyväksymää kirjallista tai sähköistä tallennetta. Mikäli mitään näistä ei ole saatavilla tai ratamestari katsoo että nämä eivät ole riittävän selviä, on kilpailija määrättävä uusimaan suorituksensa. Mikäli ratamestari katsoo uusinnan mahdottomaksi, kilpailijalle merkitään ko. asemalta nollatulot ja -aika.
- 9.7.8 Lukuunottamatta valtuutettuja kilpailutoimitsijoita, kukaan ei saa ilman ratatuomarin tai tuloslaskennan toimitsijoiden lupaa käsitellä allekirjoitettuja tuloskaavakkeita. Ensimmäisestä rikkeestä annetaan huomautus mutta seuraavista rikkeistä saman kilpailun aikana voi [osio 10.6](#) tulla sovellettavaksi.

9.8 Vastuu tulosten kirjaamisesta

- 9.8.1 Jokaisen kilpailijan vastuulla on pitää kirjaa omista tuloksistaan vertaamalla niitä tuloslaskentavastaavan julkaisemiin listoihin.
- 9.8.2 Kaikkien kilpailijoiden suoritettua kilpailun, tulee alustavat asematulokset julkaista ja asettaa tarkastettaviksi näkyvään paikkaan ampumaradalle, ja Level IV ja korkeampiarvoisissa kilpailuissa, lisäksi viralliseen kilpailuhotelliin. Tulosten näkyville asettamisen (ei tulostamisen) kellonaika ja päivämäärä on paikkakohtaisesti ilmoitettava.
- 9.8.3 Mikäli kilpailija havaitsee virheen em. tuloksissa, hänen täytyy jättää huomautus tuloslaskentavastaavalle tunnin sisällä siitä, kun tulokset asetettiin nähtäville. Mikäli huomautusta ei jätetä ajoissa, nähtäville asetetut tulokset jäävät voimaan ja huomautus hylätään.
- 9.8.4 Kilpailijat, jotka on aikataulutettu (tai muuten kilpailunjohtaja hyväksynyt) ampumaan kilpailunsa nopeutetussa aikataulussa (esim. 1 päivässä 3 päivän asemasta), ovat velvoitettuja tarkastamaan alustavat tuloksensa kilpailunjohtajan määräämällä tavalla (esim. www-sivulta) ja aikataulussa; mikäli kilpailija ei toimi näin, hänen huomautuksiaan ei voida hyväksyä. Mainittu tapa on julkaistava kilpailun materiaalien yhteydessä ja/tai näkyvään paikkaan ampumaradalla ennen kilpailun alkua sijoitetulla tiedotteella.
- 9.8.5 Kilpailunjohtaja voi päättää tulosten julkaisemisesta sähköisesti (esim. www-sivulla) joko tulosteiden lisäksi tai sijasta. Mikäli näin menetellään, on mainittu tapa on julkaistava kilpailun materiaalien yhteydessä ja/tai näkyvään paikkaan ampumaradalla ennen kilpailun alkua sijoitetulla tiedotteella. Mikäli tulokset julkaistaan ainoastaan sähköisesti, on kilpailijalle oltava tarjolla mahdollisuus (esim. tietokone) tarkastella tuloksia.

9.9 Katoavien taulujen pisteytys

- 9.9.1 Liikkuvat taulut, joista näkyy niiden ollessa levossa ainakin osa korkeimmasta pistealueesta (ennen tai jälkeen käynnistyksen), tai jotka ampumasuorituksen aikana jatkuvasti ilmestyvät näkyville ja poistuvat näkyviltä, eivät ole katoavia ja

niistä lasketaan aina rangaistukset puuttuvista osumista ja ampumatta jätetyistä tauluista.

- 9.9.2 Liikkuvat taulut, jotka eivät sovi edellämäinnittuihin kriteereihin, ovat katoavia eikä niistä lasketa rangaistuksia puuttuvista osumista eikä ampumattomista tauluista. Nämä rangaistukset lasketaan kuitenkin siinä tilanteessa, että ampuja ei käynnistä tauluja liikuttavaa mekanismia ennen kyseisen aseman viimeistä laukausta.
- 9.9.3 Paikallaan olevat taulut, joista näkyy vähintään osa korkeimmasta pistealueesta ennen tai jälkeen kuin ko. taulujen eteen käynnistetään liikkuva tai peittävä este tai sakkotaulu, eivät ole katoavia ja niistä lasketaan aina rangaistukset puuttuvista osumista ja ampumatta jätetyistä tauluista.
- 9.9.4 Tämän osion säännöt eivät koske tauluja, joista näkyy ainakin osa korkeimmasta pistealueesta aina kilpailijan käyttäessä mekaanista laitetta (esim. köysi, vipu, poljin, luukku, ovi jne.).
- 9.9.5 [H] Hajoavat ja katoavat taulut, jotka ratatuomarin käsityksen mukaan eivät ole rikkoutuneet suorasta osumasta, eivät oikeuta pisteisiin. Ratatuomarin päätös koskien osumia ja ohilaukauksia on lopullinen.

9.10 Virallinen aika

- 9.10.1 Kilpailijan suoritukseen käyttämä aika voidaan ottaa ainoastaan ratatuomarin käyttämällä ajanottolaitteella. Mikäli asemasta vastaava ratatuomari (tai häntä ylempi toimitsija) toteaa ajanottolaitteen vialliseksi, kilpailija jolle ei ole saatu tarkkaa aikaa, joutuu uusimaan suorituksensa.
- 9.10.2 Mikäli kilpailijan aika asemalta on vetoamusjuryn mielestä epärealistinen, kilpailija joutuu uusimaan suorituksensa (katso [sääntö 9.7.4](#)).
- 9.10.3 Kilpailija, joka reagoi lähtömerkkiin mutta ei jatka ampumasuoritustaan eikä näin ollen saa virallista aikaa ampumasuoritukselleen, saa ko. asemalta nolla-ajan ja nollatuloksen.

9.11 Tuloslaskentaohjelmat

- 9.11.1 IPSC:n hyväksymät tuloslaskentaohjelmat ovat Match Scoring System (MSS) ja Windows(R) Match Scoring System (WinMSS). IPSC:n hyväksymissä kilpailuissa ei saa käyttää mitään muuta tuloslaskentaohjelmaa ilman aluejohtajan kirjallista etukäteishyväksyntää. MSS:ää ja WinMSS:ää käytettäessä tulee käyttää tuoreimpia IPSC:n www-sivulta saatavilla olevia versioita.

10 Rangaistukset

10.1 Proseduurivirheet - yleisiä säännöksiä

- 10.1.1 Proseduurivirheitä annetaan mikäli kilpailija ei noudata kirjallisessa asemakuvauksessa määrättyjä toimintatapoja ja/tai mikäli hänen havaitaan rikkovan muita yleissääntöjä. Proseduurivirheen antavan ratatuomarin täytyy selkeästi kirjata rangaistusten määrä ja syy kilpailijan tuloskaavakkeeseen.
- 10.1.2 Proseduurivirheestä lasketaan miinus 10 pistettä kappaleelta.
- 10.1.3 Mikäli kilpailija haluaa kiistää proseduurivirheiden määrän tai perusteen, hän voi valittaa pääratatuomarille tai ratamestarille. Mikäli tämäkään ei tyydytä kilpailijaa, hän voi jättää protestin vetoomusjuryn käsiteltäväksi.
- 10.1.4 Kilpailijan myöhempi toiminta ei poista proseduurivirhettä. Esimerkiksi kilpailija joka ampuu kohti taulua rikelinjan väärältä puolelta, saa proseduurivirheen vaikka hän myöhemmin ampuisikin samaa taulua rikelinjan oikealta puolelta.

10.2 Proseduurivirheet - esimerkkejä

- 10.2.1 Kilpailijalle, joka ampuu laukauksia niin että mikä hyvänsä hänen kehonsa osa koskettaa maata tai mitä hyvänsä objektia rikelinjojen ulkopuolella, annetaan yksi proseduurivirhe tapahtumaa kohti.
 - 10.2.1.1 Siinä tapauksessa, että kilpailija saa rikelinjaa rikkoessaan erityistä etua, voidaan hänelle antaa yksi proseduurivirhe jokaisesta rikkomuksen aikana tauluja kohti ammutusta laukauksesta. Rangaistusta ei anneta mikäli kilpailija ei ammu laukauksia rikelinjaa rikkoessaan, paitsi [säännön 2.2.1.5](#) mukaisessa tapauksessa.
- 10.2.2 Kilpailijalle, joka jättää kirjallisessa asemakuvauksessa määrätyn tehtävän suorittamatta, annetaan yksi proseduurivirhe tapahtumaa kohti. Siinä tapauksessa että hän saa toiminnallaan erityistä etua (esimerkiksi ampumalla määrättyä edullisemmasta asennosta), voidaan hänelle antaa yksi proseduurivirhe ammuttua laukausta kohti.
- 10.2.3 Mikäli yllämainituissa tapauksissa annetaan useita proseduurivirheitä, niiden määrä ei saa ylittää kyseisestä paikasta ammuttavissa olevien pisteosumien määrää. Esimerkiksi mikäli kilpailija saa etua ampumalla rikelinjaa rikkoen paikasta josta on ammuttavissa 4 metallitaulua, hänelle voidaan tästä rikkomuksesta antaa enintään 4 proseduurivirhettä, riippumatta ammuttujen laukausten määrästä.
- 10.2.4 Kilpailijalle, joka jättää tekemättä pakollisen lippaanvaihdon, annetaan yksi proseduurivirhe laukausta kohti alkaen siitä hetkestä kun lippaanvaihto olisi pitänyt tehdä päättyen siihen kun lipas vaihdetaan.
- 10.2.5 Kilpailijalle, joka liikuttaa Cooper - tunnelissa yläpuolella olevaa materiaalia, annetaan yksi proseduurivirhe jokaista putoavaa osaa kohti. Mikäli osat putoavat kilpailijan osuessa pystytukiin, suupamauksen seurauksena tai rekyylistä, ei näistä rangaista.

- 10.2.6 Kilpailijalle, joka ottaa varaslähdön (esim. liikuttamalla käsiä kohti asetta, latausvälinettä tai patruunoita) tai siirtyy parempaan lähtäasemaan tai asentoon "Standby" - komennon jälkeen mutta ennen lähtömerkkiä, annetaan yksi proseduurivirhe. Mikäli ratatuomari ehtii pysäyttää kilpailijan ajoissa, voidaan ensimmäisestä rikkomuksesta antaa varoitus ja uusia lähtö.
- 10.2.7 Kilpailijalle, joka ei ammu jokaista ammuttavaa taulua kohti vähintään yhtä laukausta, annetaan yksi proseduurivirhe taulua kohti, ja tämän lisäksi rangaistukset puuttuvista osumista, paitsi [säännön 9.9.2](#) mukaisessa tilanteessa,
- 10.2.8 [P] Mikäli ampumasuoritus (tai sen osa) on määrätty ammuttavaksi vain vahvemalla tai vain heikommalla kädellä, kilpailijalle annetaan yksi proseduurivirhe joka kerrasta kun hän koskettaa asetta toisella kädellään (tai käyttäessään toista kättä aseeseen poimimiseen yms.) lähtömerkin jälkeen (tai siitä hetkestä alkaen kun toisen käden käyttö on määrätty). Poikkeuksen muodostavat ulkoisen varmistimen poistaminen, lippaanvaihto, lataaminen tai toimintahäiriön korjaaminen. Proseduurivirheitä kuitenkin annetaan yksi laukausta kohti mikäli ampuja käyttää toista kättään:
[H] Mikäli asemalla vaaditaan ammuttavaksi heikommalta olkapäältä, kilpailijalle annetaan proseduurivirheitä vahvemmalta olkapäältä ampumisesta. Näitä annetaan yksi ammuttua laukausta kohti.
- 10.2.8.1 [P] tukeakseen määrättyä kättä ranteesta tai käsivarresta ampuessaan;
- 10.2.8.2 [P] ottamaan tukea maasta, seinästä tai muusta kulisista ampuessaan.
- 10.2.9 Kilpailija joka lähtee ampumapaikasta, saa palata siihen ja jatkaa ampumista edellyttäen että se tapahtuu turvallisesti. Kuitenkin luokitteluasemissa ja Level I ja II - kilpailuissa voidaan ampumapaikkaan palaaminen kieltää kirjallisessa asemakuvauksessa, missä tapauksessa annetaan yksi proseduurivirhe laukausta kohti.
- 10.2.10 Erytyissakko: Mikäli kilpailija on vamman tai vastaavan syyn takia kykenemätön johonkin osaan ampumasuoritusta, voi hän ennen suorituksen alkua pyytää ratamestaria korvaamaan suorituksen osan sakolla.
- 10.2.10.1 Mikäli ratamestari hyväksyy pyynnön, hänen tulee ennen suoritusta ilmoittaa, kuinka suuri osuus kilpailijan pisteistä vähennetään tuloksia laskettaessa. Vähennys voi olla 1-20%.
- 10.2.10.2 Vaihtoehtoisesti ratamestari voi jättää sakon antamatta ja vapauttaa kilpailijan osasuorituksesta mikäli kilpailija on vakavan vamman tai vastaavan syyn takia kykenemätön noudattamaan aseman vaatimuksia.
- 10.2.10.3 Mikäli ratamestari hylkää pyynnön, annetaan proseduurivirheet normaalisti.
- 10.2.11 Kilpailijalle, joka ampuu laukauksia vähintään 1.8 metriä korkean esteen yli, annetaan yksi proseduurivirhe laukausta kohti (katso myös [sääntö 2.2.3.1](#)).
- 10.2.12 [K] Mikäli kilpailija ampuu tauluja purske- tai sarjatulella (jossa yhdellä liipaisulla ammutaan useampi kuin yksi laukausta) siitä syystä, että aseeseen vaihdin on purske- tai sarja-asennossa, kyseinen ase pisteytetään nollassa ja annetaan varoitus. Toisesta rikkomuksesta kilpailija hylätään. Mikäli laukausta lähti turvattomaan suuntaan tai [säännössä 10.3.1](#) määritellyllä tavalla, sovelletaan ko kohdan

säännöksiä.

[H] Kilpailija, joka käyttää asemalla väärän tyyppisiä patruunoita, rangaistaan yhdellä proseduurivirheellä jokaisesta metallisesta taulusta tai sakkotaulusta, joka putoaa ko patruunoita ammuttaessa. (katso [säännöt 9.5.11](#), [10.4.9](#) ja [10.4.10](#))

10.3 Hylkääminen - yleisiä säännöksiä

- 10.3.1 Kilpailija, joka IPSC-kilpailun aikana syyllistyy turvallisuusrikkeeseen tai muuhun kiellettyyn toimintaan, hylätään kilpailusta eikä hän tämän jälkeen saa yrittää mitään ampumasuoritusta riippumatta kilpailun aikataulusta tai maantieteellisistä järjestelyistä.
- 10.3.2 Hylätessään kilpailijan ratatuomarin tulee kirjoittaa hylkäämisen syy sekä kellonaika ja päivämäärä tuloskaavakkeelle. Ratamestarille on ilmoitettava niin pian kuin mahdollista.
- 10.3.3 Hylätyn kilpailijan tuloksia ei saa poistaa kilpailutuloksista eikä niitä saa julistaa lopullisiksi ennen kuin [säännössä 11.3.1](#) määritelty aikaraja on kulunut umpeen, mikäli ratamestarille ei ole jätetty protestia missään asiassa.
- 10.3.4 Mikäli protesti on jätetty [säännön 11.3.1](#) mukaisessa ajassa, sovelletaan [sääntöä 11.3.2](#).
- 10.3.5 Esi- tai pääkilpailun loppuun suorittaneen kilpailijan tuloksiin ei vaikuta kyseisen kilpailijan pudotusohjelmassa tai muussa oheiskilpailussa saama hylkäys.

10.4 Hylkääminen - vahingonlaukaus

Ratatuomarin on pysäytettävä kilpailija, joka aiheuttaa vahingonlaukauksen, niin pian kuin mahdollista. Vahingonlaukaus määritellään seuraavasti:

- 10.4.1 Laukaus, joka ammutaan taka- tai sivuvallin yli tai muuhun kilpailunjärjestäjän kirjallisessa asemakuvauksessa määrittelemään turvattomaan suuntaan. Huomaa että kilpailijaa, joka ampuu tauluun sääntöjen mukaisen laukauksen, joka tämän jälkeen jatkaa turvattomaan suuntaan, ei hylätä, mutta [osion 2.3](#) säännöt voivat tulla sovellettaviksi.
- 10.4.2 [P] Laukaus, joka osuu maahan 3 metrin sisällä kilpailijasta, paitsi milloin ammutaan paperitaulua joka on lähempänä kuin 3 metriä kilpailijasta. Ruudittoman patruunan luoti, joka osuu maahan 3 metrin sisällä kilpailijasta, muodostaa poikkeuksen tähän sääntöön.
[K-H] Laukaus, joka osuu maahan 3 metrin sisällä kilpailijasta, paitsi milloin ammutaan paperitaulua tai hajoavaa taulua joka on lähempänä kuin 3 metriä kilpailijasta. Ruudittoman patruunan projektiili, joka osuu maahan 3 metrin sisällä kilpailijasta, muodostaa poikkeuksen tähän sääntöön.
- 10.4.3 Laukaus, joka tapahtuu asetta ladattaessa, tyhjennettäessä tai lipasta vaihdettaessa. Tähän lasketaan myös [sääntöjen 8.3.1 ja 8.3.7](#) mukaisissa tilanteissa ammutut laukaukset (katso myös [sääntö 10.5.9](#)).
 - 10.4.3.1 Poikkeus - räjähdystä, joka tapahtuu asetta tyhjennettäessä, ei lasketa hylkäämisen aiheuttavaksi laukaukseksi, mutta [sääntö 5.1.6](#) voi tulla sovellettavaksi.

- 10.4.4 Laukaus, joka tapahtuu toimintahäiriötä selvitettyä.
- 10.4.5 [P-K] Laukaus, joka tapahtuu siirrettyä asetta kädestä toiseen.
[H] Laukaus, joka tapahtuu siirrettyä asetta kädestä toiseen tai olkapäältä toiselle.
- 10.4.6 Liikkeen aikana tapahtuva laukaus, paitsi milloin ammutaan tauluja kohti.
- 10.4.7 [P] Metallitaulua kohti alle 7 metrin etäisyydeltä ammuttu laukaus, mitattuna taulusta lähimpään kilpailijan kehon maata koskettavaan osaan (katso [sääntö 2.1.3](#)).
[K] Metallitaulua kohti alle 50 metrin etäisyydeltä ammuttu laukaus, mitattuna taulusta lähimpään kilpailijan kehon maata koskettavaan osaan (katso [sääntö 2.1.3](#)).
[H] Metallitaulua kohti alle 5 metrin etäisyydeltä lintu- tai susihauleilla ammuttu laukaus tai alle 40 metrin etäisyydeltä täyteisellä ammuttu laukaus. Etäisyys mitataan taulusta lähimpään kilpailijan kehon maata koskettavaan osaan (katso [sääntö 2.1.3](#)).
- 10.4.8 Mikäli kyetään osoittamaan, että tämän osion piiriin kuuluvassa tapauksessa laukaus on aiheutunut rikkonaisuudesta tai toimimattomasta aseesta osasta, ei kilpailija ole tehnyt turvallisuusrikettä eikä häntä hylätä kilpailusta, mutta asematulokseksi tulee nolla.
- 10.4.8.1 Ase on välittömästi esitettävä ratamestarille tai hänen määräämälleen henkilölle, joka tarkastaa asesta ja suorittaa tarpeelliset kokeet selvittääkseen, onko rikkonainen tai toimimaton osa aiheuttanut laukauksen. Kilpailija, joka ei ole antanut asettaan tarkastettavaksi ennen asemalta poistumistaan, ei voi myöhemmin jättää protestia hylkäämisestä sillä perusteella että asesta oli rikkonainen tai toimimaton.
- 10.4.9 [H] Täyteispatruunan ampuminen, ellei kyseistä patruunayyppeä ole nimenomaan sallittu ko asemalla.
- 10.4.10 [H] Susihaulipatruunan ampuminen, mikäli ko asemalla on nimenomaan määrätty ammuttavaksi lintuhaulipatruunoita turvallisuussyistä.

10.5 Hylkääminen - turvaton aseenkäsittely

Turvaton aseenkäsittelyä ovat esimerkiksi seuraavat. Luettelo ei ole tyhjentävä:

- 10.5.1 [P] Aseen käsittely milloin hyvänsä, muualla kuin aseenkäsittelyalueella tai ratatuomarin valvonnassa hänen suorasta käskystä.
- [K-H] Kiväärin tai haulikon käsittely milloin hyvänsä, muualla kuin aseenkäsittelyalueella, tai ratatuomarin valtuuttamana, tai ratatuomarin valvonnassa hänen suorasta käskystä, voi johtaa hylkäämiseen. Tämä ei koske kiväärien ja haulikoiden kantamista [säännön 5.2.1](#) puitteissa. [Säännön 5.2.1](#) rikkominen voi johtaa hylkäämiseen.
- 10.5.2 [P] Aseen piipun suuntaaminen pois ampumasuunnasta, tai ohi sektorista ampumasuorituksen aikana (rajoitetut poikkeukset: katso [säännöt 5.2.7.3 ja 10.5.6](#)).
- [K-H] Aseen piipun suuntaaminen pois ampumasuunnasta, tai ohi sektorista ampumasuorituksen aikana. Poikkeus: Asetettaessa lippua paikalleen [säännön 8.3.7.2](#) mukaan, piippu voi osoittaa pois ampumasuunnasta korkeintaan 50 cm päähän ampujan jaloista.

- 10.5.3 Mikäli ampuja pudottaa aseensa tai aiheuttaa sen putoamisen ampumasuorituksen aikana, olipa ase ladattu tai ei. Huomaa että ampujaa, joka ampumasuorituksen aikana turvallisesti ja tarkoituksella laskee aseensa maahan, ei hylätä mikäli seuraavat ehdot täyttyvät:
- 10.5.3.1 Kilpailija säilyttää kosketuksen aseeseensa, kunnes se on tukevasti ja turvallisesti asetettu maahan tai tukevalle alustalle; ja
 - 10.5.3.2 Kilpailija ei poistu aseensa luota yli 1 metrin etäisyydelle (lukuunottamatta tilannetta jossa ase laitetaan ratatuomarin valvonnassa asemakuvauksen mukaisesti lähtöpaikkaan); ja
 - 10.5.3.3 [Säännön 10.5.2](#) kuvaama tilanne ei toteudu; ja
 - 10.5.3.4 Ase on [osion 8.1](#) määrittämässä valmiustilassa; tai
 - 10.5.3.5 Ase on lataamaton ja lukko on auki.
- 10.5.4 [P] Tunnelissa tapahtuva aseensa vetäminen kotelosta tai laittaminen koteloon.
- 10.5.5 [P] Minkä hyvänsä oman kehon osan osoittaminen aseensa piipulla ampumasuorituksen aikana (ts. pyyhkäisy). Tästä ei hylätä mikäli se tapahtuu vedon tai koteloinnin aikana, edellyttäen että sormet ovat selvästi liipasinkaaren ulkopuolella.
[K-H] Minkä hyvänsä oman kehon osan osoittaminen aseensa piipulla ampumasuorituksen aikana (ts. pyyhkäisy).
- 10.5.6 [P] Mikäli ladatun aseensa piipulla osoitetaan vedon tai koteloinnin aikana yli yhden metrin päähän ampujasta taaksepäin. Yhden metrin etäisyys sallitaan vain mikäli kilpailija katsoo suoraan ampumasuuntaan.
- 10.5.7 Mikäli ampujalla on tai hän käyttää useampaa kuin yhtä asetta ampumasuorituksen aikana.
- 10.5.8 Mikäli sormea ei pidetä liipasinkaaren ulkopuolella jos toimintahäiriötä selvitettyä ase lasketaan selvästi pois tähtäyslinjalta.
- 10.5.9 [P] Mikäli sormea ei pidetä liipasinkaaren ulkopuolella asetta ladattaessa, tyhjennettäessä tai lippaanvaihdon aikana ellei tätä ole erikseen sallittu (katso [säännöt 8.1.2.5 ja 8.3.7.1](#)).
[K] Mikäli sormea ei pidetä liipasinkaaren ulkopuolella asetta ladattaessa, tyhjennettäessä tai lippaanvaihdon aikana. Tätä sääntöä ei sovelleta mikäli kilpailija käyttää liipasinta ennen lähtömerkkiä vapauttaakseen aseensa vireestä. Mikäli ase laukeaa em toimenpiteen aikana, sovelletaan [sääntöä 10.4.3](#).
[H] Mikäli sormea ei pidetä liipasinkaaren ulkopuolella asetta ladattaessa, tyhjennettäessä tai lippaanvaihdon aikana. Tätä sääntöä ei sovelleta mikäli kilpailija käyttää liipasinta ennen lähtömerkkiä vapauttaakseen aseensa vireestä. Mikäli ase laukeaa em toimenpiteen aikana, sovelletaan [sääntöä 10.4.3](#).
- 10.5.10 Mikäli sormea ei pidetä liipasinkaaren ulkopuolella liikuttaessa [säännön 8.5.1](#) mukaisesti.
- 10.5.11 [P] Mikäli ladattu ja koteloitu ase on missä hyvänsä seuraavista tiloista:
- 10.5.11.1 [P] Yksitoiminen itselataava pistooli patruunapesä ladattuna ja varmistin pois päältä.

10.5.11.2 [P] Kaksitoiminen tai valinnaistoiminen pistooli hana viritettynä ja varmistin pois päältä.

10.5.11.3 [P] Revolveri hana viritettynä.

10.5.12 Kovien tai harjoituspatruunoiden käsittely aseenkäsittelyalueella vastoin [sääntöä 2.4.4.](#)

10.5.12.1 [P] Sana "käsittely" ei estä kilpailijoita, joilla on täytettyjä lippaita tai pikalatureita vyöllään, taskuissaan tai ratalaukussaan, saapumasta aseenkäsittelyalueelle, edellyttäen että kilpailija pitää täydet lippaat tai pikalaturit koteloissaan ollessaan aseenkäsittelyalueella.

[K-H] Sana "käsittely" ei estä kilpailijoita, joilla on kovia tai harjoituspatruunoita vyöllään, taskuissaan tai ratalaukussaan, saapumasta aseenkäsittelyalueelle, edellyttäen että kilpailija ei poista irtonaisia tai pakattuja patruunoita vyöltään, taskuistaan tai ratalaukustaan ollessaan aseenkäsittelyalueella.

10.5.13 Mikäli kilpailijan hallussa on ladattu ase muutoin kuin ratatuomarin luvalla.

10.5.14 [P] Pudonneen aseiden nostaminen. Ratatuomarin tulee aina nostaa pudonneet aseet ja tarkastuksen ja/tai tyhjennyksen jälkeen asettaa ne suoraan kilpailijan aselaukkuun, asepussiin tai koteloon. Lataamattoman aseiden pudottaminen ampumasuorituksen ulkopuolella ei ole rikkomus, mutta kilpailija joka nostaa aseiden, hylätään.

[K-H] Pudonneiden aseiden nostaminen. Ratatuomarin tulee aina nostaa pudonneet aseet ja tarkastuksen ja/tai tyhjennyksen jälkeen palauttaa ne turvallisessa tilassa kilpailijalle. Lataamattoman aseiden pudottaminen ampumasuorituksen ulkopuolella ei ole rikkomus, mutta kilpailija joka nostaa aseiden, hylätään.

10.5.15 [P-K] Kiellettyjen ja/tai turvattomien patruunoiden (katso [säännöt 5.5.4, 5.5.5 ja 5.5.6](#)) ja/tai kielletyn aseiden käyttäminen (katso [säännöt 5.1.10 ja 5.1.11](#)).

[H] Kiellettyjen ja/tai turvattomien patruunoiden (katso [säännöt 5.5.4 ja 5.5.6-5.5.6.4](#)) ja/tai kielletyn aseiden käyttäminen (katso [säännöt 5.1.10 ja 5.1.11](#)).

10.6 Hylkääminen - epäurheilijamainen käytös

10.6.1 Mikäli ratatuomari katsoo, että kilpailija käyttäytyy epäurheilijamaisella tavalla, kyseinen kilpailija hylätään. Seuraava esimerkkiluettelo ei ole tyhjentävä.

Esimerkiksi huijaaminen, epärehellisyys, kohtuullisten ratatuomarin antamien ohjeiden noudattamatta jättäminen tai mikä hyvänsä käytös joka voi vahingoittaa urheilulajin mainetta, voi olla epäurheilijamaisesta käytöstä. Ratamestarille on ilmoitettava asiasta mahdollisimman pian.

10.6.2 Mikäli ratatuomari katsoo, että kilpailija tahallaan ottaa pois tai pudottaa silmä- tai kuulosuojuksensa saadakseen uusinnan tai muuta etua, kyseinen kilpailija hylätään.

10.6.3 Mikäli ratatuomari katsoo, että ulkopuolinen henkilö käyttäytyy sopimattomalla tavalla, voidaan kyseinen henkilö poistaa radalta. Seuraava esimerkkiluettelo ei ole tyhjentävä. Esimerkiksi kohtuullisten ratatuomarin antamien ohjeiden noudattamatta jättäminen, aseman toiminnan tai ampumasuorituksen häirintä tahi mikä hyvänsä käytös joka voi vahingoittaa urheilulajin mainetta, voi aiheuttaa radalta poistamisen.

10.7 Hylkääminen - kielletyt aineet

- 10.7.1 IPSC-kilpailuissa kaikkien henkilöiden edellytetään olevan henkisesti ja ruumiillisesti kunnossa.
- 10.7.2 IPSC katsoo että alkoholin, lääkaineiden, huumausaineiden ja suoritusta parantavien aineiden väärinkäyttö, annostelutavasta riippumatta, on erityisen vakava rikkomus.
- 10.7.3 Lukuunottamatta lääketieteellistä käyttöä, kilpailijoiden eikä toimihenkilöiden ei tule kilpailujen aikana olla lääkkeiden, huumeiden eikä alkoholin vaikutuksen alaisina. Kuka hyvänsä, joka ratamestarin mielipiteen mukaan on tällaisten aineiden vaikutuksen alainen, hylätään kilpailusta ja hänet voidaan poistaa radalta.
- 10.7.4 IPSC varaa oikeuden kieltää minkä hyvänsä aineen tai aineryhmän käytön ja kontrolloida asiaa testein koska hyvänsä (katso erikseen julkaistava "IPSC Anti-Doping Rules")

11 Vetoamusjury ja sääntöjen tulkinta

11.1 Yleiset periaatteet

- 11.1.1 Hallinto - Satunnaiset erimielisyydet ovat väistämättömiä kaikessa kilpailutoiminnassa jota ohjaavat säännöt. On tunnustettu että korkeampiarvoisissa kilpailuissa ratkaisun vaikutus yksittäiseen kilpailijaan on suurempi. Tehokas kilpailun hallinnointi ja suunnittelu kuitenkin estää suurimman osan, ellei kaikkia erimielisyyksiä.
- 11.1.2 Pääsy - Vetoamusjurylle voidaan jättää protesteja seuraavien sääntöjen mukaisesti kaikissa sellaisissa tapauksissa joissa protestia ei ole erikseen jonkin toisen säännön nojalla kielletty. Turvallisuusrikkomuksesta tapahtunutta hylkäystä vastaan voidaan esittää protesti ainoastaan sen toteamiseksi, oikeuttavatko erityiset syyt hylkäämisen käsittelemiseen uudelleen. Kilpailutoimitsijan toteamaa rikkomuksen tapahtumista ei kuitenkaan voi haastaa eikä protestoida.
- 11.1.3 Valitustie - Ratatuomari tekee ensin ratkaisunsa. Mikäli tähän halutaan muutosta, asiasta voidaan pyytää kyseisestä asemasta vastaavan pääratatuomarin ratkaisu. Mikäli asiasta on vielä erimielisyyttä, ratamestarin on ratkaistava asia.
- 11.1.4 Protesti - Ratkaisuun tyytymätön voi jättää asiasta protestin vetoamusjurylle omasta puolestaan.
- 11.1.5 Todisteiden säilyttäminen - Ratkaisuun tyytymättömän on ilmoitettava ratamestarille aikeestaan jättää protesti ja hän voi pyytää toimitsijoita tallettamaan asiaan liittyvät asiakirjat ja muun todistusaineiston asian käsittelyä varten. Audio- tai videotallenteet eivät ole hyväksyttäviä todisteita.
- 11.1.6 Protestin laatiminen - Ratkaisuun tyytymättömän vastuulla on kirjallisen protestin laatiminen ja sen sekä protestimaksun toimittaminen. Molemmat on toimitettava ratamestarille annetun aikarajan puitteissa.
- 11.1.7 Kilpailutoimitsijan velvollisuudet - Mikäli kuka hyvänsä kilpailutoimitsija vastaanottaa protestin, on hänen vipymättä ilmoitettava ratamestarille ja merkittävä ylös asiaan liittyvien todistajien ja toimitsijoiden henkilötiedot sekä välitettävä nämä ratamestarille.
- 11.1.8 Kilpailunjohtajan velvollisuudet - Kun kilpailunjohtaja vastaanottaa protestin ratamestarilta, on hänen kutsuttava vetoamusjury koolle sopivaan yksityiseen tilaan niin pian kuin mahdollista.
- 11.1.9 Vetoamusjuryn velvollisuudet - Vetoamusjury on velvollinen tutkimaan ja soveltamaan voimassa olevia IPSC:n sääntöjä ja ratkaisemaan asian sääntöjen mukaisella tavalla. Mikäli sääntöjä on tulkittava tai käsillä olevaan tapaukseen ei löydy sääntöä, vetoamusjury käyttää harkintakykyään sääntöjen hengessä.

11.2 Vetoamusjuryn kokoonpano

- 11.2.1 Level III tai korkeammassa kilpailuissa - vetoamusjury kootaan seuraavien sääntöjen mukaan:

- 11.2.1.1 Puheenjohtajana ilman äänioikeutta toimii joko IPSC:n presidentti, tai hänen valtuuttamansa, tai kilpailunjohtajan nimittämä sertifioitu kilpailutoimitsija (tässä järjestyksessä)
 - 11.2.1.2 Kolme jäsentä, joilla kullakin on yksi ääni, nimittää joko IPSC:n presidentti, tai hänen valtuuttamansa, tai kilpailunjohtaja (tässä järjestyksessä)
 - 11.2.1.3 Mikäli mahdollista, jäsenten tulisi olla kilpailijoita jotka ovat sertifioituja kilpailutoimitsijoita.
 - 11.2.1.4 Missään olosuhteissa ei vetoamusjurn puheenjohtaja eikä yksikään jäsen saa olla käsillä olevassa asiassa osapuolena.
- 11.2.2 Level I ja II - kilpailuissa - Kilpailunjohtaja nimeää vetoamusjuryyn kolme kokenutta henkilöä, jotka eivät ole osapuolina asiassa ja joilla ei ole omaa intressiä ratkaisussa. Näiden tulisi olla sertifioituja kilpailutoimitsijoita jos mahdollista. Kaikilla on äänioikeus. Puhetta johtaa vanhin kilpailutoimitsija, tai mikäli joukossa ei ole kilpailutoimitsijoita, vanhin henkilö.

11.3 Aikarajat ja järjestys

- 11.3.1 Protestin aikaraja - Protestit on jätettävä asianmukaisella lomakkeella protestimaksun kera ratamestarille yhden tunnin sisällä kiistanalaisesta päätöksestä. Aikaraja lasketaan kilpailutoimihenkilöiden tekemien kirjausten mukaan. Mikäli näin ei toimita, protesti on mitätön eikä aiheuta toimenpiteitä. Ratamestarin tulee välittömästi kirjata lomakkeelle vastaanottoaika ja -päivämäärä.
- 11.3.2 Päätöksen aikaraja - Vetoamusjurn on tehtävä päätöksensä 24 tunnin sisällä protestin jättämisestä tai ennen kuin kilpailunjohtaja julistaa kilpailutulokset lopullisiksi, kumpi hyvänsä näistä tapahtuu aiemmin. Mikäli näin ei tapahdu, sekä omasta puolesta tehty ja kolmannen osapuolen protesti (katso [sääntö 11.7.1](#)) hyväksytään automaattisesti ja maksu palautetaan.

11.4 Maksut

- 11.4.1 Suuruus - Level III tai korkeammissa kilpailuissa protestimaksu on US\$ 100 tai suurin yksittäisen kilpailijan kilpailumaksu (pienempi näistä kahdesta) paikallisessa valuutassa. Muissa kilpailuissa protestimaksusta päättävät kilpailunjärjestäjät, mutta se ei saa ylittää US\$ 100:aa tai vastaavaa summaa paikallisessa valuutassa.
- 11.4.2 Käsittely - Mikäli vetoamusjury päättää hyväksyä protestin, maksu palautetaan. Mikäli vetoamusjury hylkää protestin, protestimaksu ja päätös on toimitettava Level I ja II - kilpailuista alueelliselle tai kansalliselle ratatuomarijärjestölle (RROI tai NROI), ja Level III ja korkeammista kilpailuista kansainväliselle ratatuomarijärjestölle (IROA).

11.5 Toimintatapa

- 11.5.1 Vetoamusjurn velvollisuus ja toimintatapa - Vetoamusjury perehtyy kirjalliseen protestiin ja säilyttää järjestäjien puolesta protestimaksut siihen asti kun päätös on tehty.

- 11.5.2 Protestin esittely - Vetoamusjury voi vaatia protestin jättäjää antamaan suullisesti lisäselvityksiä protestiin liittyen.
- 11.5.3 Kuulemiset - Vetoamusjury voi pyytää protestin jättäjää poistumaan siksi ajaksi kun se kuulee todistajia.
- 11.5.4 Todistajat - Vetoamusjury voi kuulla kilpailutoimitsijoita tai muita todistajia protestiin liittyvistä asioista. Se tutkii kaikki sille toimitetut todisteet.
- 11.5.5 Kuulustelu - Vetoamusjury voi esittää protestiin liittyvistä asioista kysymyksiä todistajille ja toimitsijoille.
- 11.5.6 Mielenpitoet - Vetoamusjuryn jäsenet eivät saa ilmaista mielipidettään tai tuomiotaan käsillä olevasta asiasta niin kauan kuin käsittely on kesken.
- 11.5.7 Katselmus - Vetoamusjury voi tehdä katselmuksen asiaan liittyvälle radalle tai alueelle ja voivat vaatia asiaan liittyvien henkilöiden tai toimitsijoiden läsnäoloa.
- 11.5.8 Asiaton vaikuttaminen - Vetoamusjury voi parhaaksi katsomallaan tavalla rangaista ketä hyvänsä, joka pyrkii vaikuttamaan vetoamusjuryn jäseniin muulla tavalla kuin todisteilla.
- 11.5.9 Harkinta - Kun vetoamusjury on mielestään vastaanottanut kaikki asiaan liittyvät seikat ja todisteet. se kokoontuu yksityisesti harkitsemaan päätöstään, joka tapahtuu yksinkertaisella ääntenemmistöllä.

11.6 Päätös ja siitä seuraavat toimet

- 11.6.1 Vetoamusjuryn päätös - Kun päätös on tehty, vetoamusjury kutsuu protestin jättäjän, toimitsijan ja ratamestarin kuulemaan päätöstä.
- 11.6.2 Päätöksen saattaminen voimaan - Ratamestarin vastuulla on saattaa vetoamusjuryn päätös voimaan. Ratamestari hoitaa päätöksen näkyville paikkaan, jossa kaikki kilpailijat voivat sen nähdä. Päätös ei ole retroaktiivinen, eikä se vaikuta tapahtumiin jotka ovat sattuneet ennen päätöstä.
- 11.6.3 Päätös on lopullinen - Vetoamusjuryn päätös on lopullinen eikä sitä voi moittia ellei, ratamestarin mielestä, tapaukseen ole saatu uusia todisteita, missä tapauksessa päätöstä voidaan harkita uudelleen ellei kilpailun tuloksia ole vielä julistettu lopullisiksi.
- 11.6.4 Pöytäkirja - Vetoamusjuryn päätökset kirjataan ja ne muodostavat ennakkotapauksen samantyyppisille tapahtumille myöhemmin kyseisessä kilpailussa.

11.7 Kolmannen osapuolen protesti

- 11.7.1 Myös muu henkilö voi jättää protestin "kolmannen osapuolen protesti". Tällaisissa tapauksissa kaikki tämän kappaleen määräykset ovat voimassa.

11.8 Sääntöjen tulkitseminen

- 11.8.1 Näiden sääntöjen ja määräysten tulkinta on IPSC:n hallituksen vastuulla.

- 11.8.2 Mikäli joku haluaa täsmennystä mihin hyvänsä sääntöön, tulee kysymykset esittää kirjallisesti joko faksilla, kirjeitse tai sähköpostilla, IPSC:n päämajaan.
- 11.8.3 Kaikki IPSC:n www-sivuilla julkaistut sääntötulkinnat katsotaan ennakkotapauksiksi ja niitä on sovellettava kaikissa IPSC:n hyväksymissä kilpailuissa jotka alkavat yli 7 päivän kuluttua julkaisupäivästä. Nämä tulkinnat on käsiteltävä seuraavassa IPSC:n yleiskokouksessa, joka voi vahvistaa ne tai muuttaa niitä.

12 Sekalaiset asiat

12.1 Liitteet

Kaikki tämän asiakirjan liitteet ovat kiinteästi osa näitä sääntöjä.

12.2 Kieli

Englanninkieli on IPSC:n sääntöjen virallinen kieli. Mikäli englanninkielisten ja muunkielisten käännösten välillä esiintyy eroavaisuuksia, englanninkielinen sääntöversio on pätevä.

12.3 Vastuuvapauslauseke

IPSC-kilpailuissa jokainen on itse henkilökohtaisesti vastuussa varusteistaan ja niiden käytöstä. IPSC, eikä kukaan muukaan, ei ota vastuuta kilpailijan varusteista tai toiminnasta. Paikalliset lait menevät sääntöjen edelle. *[Vapaa käännös, katso alkuteksti.]*

12.4 Sukupuoli

[Ei relevantti suomenkielessä, säännöissä viitataan henkilöön englanninkielien maskuliinilla "he", "his", "him". Tämä tulkitaan tarkoittamaan myös feminiiniä "she", "hers", "her"]

12.5 Sanasto

Seuraavat määritelmät kattavat koko tämän säännösten:

Alkuperäisvalmistaja	Alkuperäinen aseiden valmistaja
Alue	Maa tai maantieteellinen alue, jolla on IPSC:n tunnustus
Aluejohtaja	IPSC:n tunnustama henkilö, joka edustaa aluetta
Ampuma-asento	Henkilön fyysinen asento ammuttaessa (esim. seisten, istuen, polvillaan, maaten)
Ampumasuunnasta poispäin	[P] Aseman, "ampumalooshin" tai radan alue joka sijaitsee varsinaisen ampumasuunnan takana yli laajimman sallitun ampumasuunnan (sääntö 2.1.2), johon aseeseen piippu ei saa osoittaa ampumasuorituksen aikana (paitsi sääntö 10.5.6). [K-H] Aseman, "ampumalooshin" tai radan alue joka sijaitsee varsinaisen ampumasuunnan takana yli laajimman sallitun ampumasuunnan (sääntö 2.1.2), johon aseeseen piippu ei saa osoittaa ampumasuorituksen aikana (paitsi sääntö 10.5.2).
Ampumasuunta	Aseman, ampumapaikan tai radan osa, johon aseeseen piipulla voidaan osoittaa turvallisesti ampumasuorituksen aikana ja/tai mihin luotien voidaan olettaa osuvan.
Ampuminen	Laukauksen ampuminen maalitaulua kohti. Laukauksen ampuminen maalitaulua kohti, osumatta maalitauluun ei ole taulun ampumatta jättäminen. Aseen tai patruunan toimintahäiriö joka estää laukauksen ampumisen, on taulun ampumatta jättäminen.
Asekotelo	Pistoolin säilytyslaite, joka on kiinnitetty kilpailijan vyöhön

Asento	Henkilön raajojen fyysinen asento (esim. kädet sivuilla, käsivarret ristittyinä jne.)
Ei sovellettavissa Grain	Sääntö tai vaatimus ei sovellu lajiin tai divisioonaan [P-K] Luotien painon yleisesti käytetty mittayksikkö (1 grain = 0,0648g) [H] Mittayksikkö jota käytetään voimakertoimen määrittämisessä (437,5 grainia / unssi, 15,432 grainia / g, 1 grain = 0,0648 g)
Harjoituspatruuna	Sisältää latausharjoituspatruunat, paukkupatruunat, klikkipatruunat ja tyhjät hylsyt
Hylsy	Patruunan pääasiallinen osa, joka pitää sisällään kaikki muut komponentit.
Jälkivalmiste	Esineet, jotka on valmistanut joku muu kuin alkuperäinen valmistaja (OFM) ja/tai joissa on jonkin muun alkuperäisvalmistajan merkinnät
Kaliiperi	[P-K] Luodin halkaisija mitattuna millimetreissä (tai tuuman tuhannesosissa)
Kilpailun henkilökunta	Henkilöt joilla on virallinen asema tai toimi kilpailussa, mutta jotka eivät välttämättä ole päteviä tai toimi kilpailun toimitsijoina
Klikkipatruuna	Eräänlainen harjoituspatruuna
Kompensaattori	Aseen piippuun kiinnitetty laite, jonka tarkoitus on vähentää piipun nousua laukauksen aikana (yleensä ohjaamalla ruutikaasuja)
Kuivalaukaus	Liipaisimen ja/tai muun laukaisulaitteen aktivoiminen aseessa, jossa ei ole patruunoita
Kulissit	Esineet, muut kuin maalitaulut ja rikelinjat, joita käytetään ampumasuorituspaikkojen rakentamiseen, toimintaan tai koristeluun
Ladattu	Ase, jossa on patruuna tai harjoituspatruuna patruunapesässä tahi ase jossa on lipas kiinnitettynä jossa on patruuna tai harjoituspatruuna
Lataamaton	Ase, jossa ei ole patruunoita tai harjoituspatruunoita patruunapesässä tai kiinnitetyissä lippaissa
Lataaminen	Patruunoiden laittaminen aseeseen
Laukaus	[P-K] Luoti joka läpäisee aseensa piipun kokonaan [H] Aseen laukaisutoimenpide
Lintuhaulit ja susihaulit	Haulikossa käytettäviä patruunatyyppejä joissa on useita hauleja patruunaa kohti (katso liite E1)
Lippu	Kirkasvärinen laite, joka ei saa muistuttaa patruunaa eikä sen osaa. Lipun täytyy olla sellainen, että sitä ei voi asettaa paikalleen ladattuun aseeseen ja sen täytyy paikallaan ollessaan estää aseensa lataaminen. Lipussa täytyy olla selvästi aseensa ulkopuolelle ulottuva osa.
Lähtöasento	Ampumasuorituksen vaadittu sijainti, ampuma asento ja asento ennen lähtömerkkiä (katso sääntö 8.3.4)
Luoti	[P-K] Patruunan projektiili, jonka tarkoitus on osua maalitauluun
Maalitaulu(t)	Käsite joka sisältää sekä pisteitä antavat maalitaulut että ei-ammuttavat (no-shoot) taulut, ellei jokin sääntö (esim. 4.1.3) muuten erottele niitä.
Nalli	Patruunan osa, joka aiheuttaa sytytyksen tai laukauksen ampumisen
Näkymä	Sijainnista löytyvä näköalapaikka (esim. ampuma-aukko)
Patruuna	[P-K] Kokonainen patruuna jota käytetään pistoolissa tai kiväärissä

Prototyyppi	[H] Haulikossa käytettävä patruuna jossa on hauleja tai täyteinen Ase muodossa, joka ei ole massatuotettu tai saatavilla yleisesti
Pyyhkäisy	Aseen piipun osoittaminen henkilön vartalon mitä tahansa osaa kohti ampumasuorituksen aikana, paitsi aseon ollessa koteloituna
Reisikotelo	Asekotelo, jossa kotelon alaosa on kiinnitetty kilpailijan reiteen nauhalla tai muuten
Ruuditon patruuna	[P-K] Mikä tahansa osa patruunaa joka juuttuu aseon piippuun ja/tai luoti joka poistuu piipusta äärimmäisen hitaasti [H] Huonosti toimiva patruuna, joka aiheuttaa yhden tai useamman projektiin tai välitulpan jäämisen piippuun tai poistumisen piipusta äärimmäisen hitaasti
Räjähdys	[P] Nallin tai patruunan syttyminen, joka tapahtuu ilman nallipiikin vaikutusta, missä luoti ei kulje piipun läpi (esim. luistia käsin taakse vedettäessä) [K] Nallin tai patruunan syttyminen, joka tapahtuu ilman nallipiikin vaikutusta, missä luoti ei kulje piipun läpi (esim. lukkoa käsin taakse vedettäessä) [H] Nallin tai patruunan syttyminen, joka tapahtuu ilman nallipiikin vaikutusta, missä haulit tai täyteinen eivät kulje piipun läpi (esim. luistia käsin taakse vedettäessä, patruunaa pudottaessa)
Sakkotaulu	Maalitaulut, jotka aiheuttavat rangaistuspisteitä osuttaessa
Seisominen ampumasuuntaan	Kilpailijan naama, rintakehä ja varpaat kaikki osoittavat ampumasuuntaan
Sijainti	“Maantieteellinen” paikka ampumasuoritusalueen sisällä
Tulee, täytyy	Pakollista
Tulisi	Valinnainen, mutta erityisen suositeltava
Tyhjentäminen	Patruunoiden poistaminen aseesta
Tähtäinkuva	Maalitaulun tähtääminen ampumatta
Tähtäys / Tähtääminen	Aseen piipun kohdistaminen maalitauluja kohden
Täyteinen	Haulikon patruunan sisältämä yksittäinen projektiili jonka on tarkoitus osua maalitauluun
Täytyy	Pakollista
(Uudelleen)lataaminen	Patruunoiden lisääminen aseeseen
Uusinta	Ratatuomarin tai vetoamusjuryn etukäteen sallima kilpailijan uusi yritys ampumasuorituksessa
Vahvempi käsi	Käsi jolla henkilö ottaa kiinni pistoolista vetäessään asekotelosta (toinen käsi on “Heikompi käsi”). Yksikätiset kilpailijat käyttävät kättään sekä vahvemman että heikomman käden asemilla säännön 10.2.10 puitteissa
Valli	Korotettu rakennelma hiekkaa, maata tai muuta materiaalia, jonka tarkoitus on pysäyttää luodit ja/tai erotella ampuma-alueet ja/tai suorituspaikat toisistaan
Varaslähtö	Ampumasuorituksen aloittaminen ennen lähtömerkkiä (katso sääntö 8.3.4)
Varusteet	[P] Lippaat, pikalaturit ja/tai niiden kantolaitteet (mukaanlukien magneetit)
Veto (Vetäminen)	Toimenpide, jolla pistooli otetaan esiin asekotelosta. Veto loppuu siihen, kun pistooli on kokonaan pois kotelosta.
Voi (voi tehdä..)	Täysin valinnaista
Välitulppa	[H] Haulikon patruunan osa, jonka tarkoitus on toimia tiivisteinä ja

	joka voi myös pitää haulipanosta koossa (ei välttämättä tarkoitettu osuvaksi maalitauluun)
Välitulppa, konventionaalinen	[H] Kuitu- tai muovirakenteiset välitulpat, jotka on suunniteltu avautumaan ja irtautumaan pelleteistä välittömästi piipusta poistumisen jälkeen. Konventionaaliset välitulpat on leikattu etureunastaan ja aukeavat siten etupäästään. Ne eivät suojaa pellettejä piipusta poistumisen jälkeen.
Välitulppa, erityinen pitkän matkan	[H] Välitulpat, jotka peittävät tai ympäröivät pelletit ja pysyvät paikallaan ilmalennon alkuajan pitäen haulipanoksen koossa. Näissä välitulpissa ei yleensä ole leikkauksia etureunassa.

12.6 Mitat

Missä mittoja on esitetty näissä säännöissä, sulkeissa merkityt mitat ovat vain ohjeellisia arvoja.

Liite A1: IPSC kilpailutasot (Level)

Selite: S = suositus, P = Pakollinen

	Level I	Level II	Level III	Level IV	Level V
1. Noudattaa viimeisintä IPSC sääntökirjaa	P	P	P	P	P
2. Kilpailijoiden tulee olla asuinpaikkansa IPSC alueen henkilöjäseniä (katso kappale 6.5)	S	P	P	P	P
3. Kilpailun johtaja	P	P	P	P	P
4. Ratamestari (todellinen tai osoitettu)	P	P	P	P	P
5. Aluejohtajan hyväksymä ratamestari	S	S	P	P	P
6. IPSCn hallituksen hyväksymä ratamestari				P	P
7. Pääratatuomari jokaisella alueella	S	S	S	P	P
8. NROI toimitsija jokaisella asemalla	S	S	P	P	P
9. IROA toimitsija jokaisella asemalla			S	P	P
10. IROA tulospäällikkö (stats officer)			S	P	P
11. Ratahenkilökunnan jäsen (paikkaaja) / kuusi laukausta	S	S	S	S	S
12. Aluepäällikön hyväksyntä asemilla	S	S	P		
13. IPSC valiokunnan hyväksyntä ampumasuoritukselle			P	P	P
14. IPSCn hyväksyntä (katso kohta 23. alla)			P	P	P
15. Luodinnopeusmittari		S	S	P	P
16. Ennakoilmoitus IPSC:lle kolmea kuukautta ennen			P		
17. IPSC kokouksen hyväksyntä kolmen vuoden jaksoissa				P	P
18. Sisällytys IPSC kilpailukalenteriin			P	P	P
19. Kilpailuraportti IROAlle			P	P	P
20. Minimilaukausmääräsuositukset:					
- Pistooli	40	80	150	300	450
- Kivääri (katso sääntö 1.2.1)	40	80	150	200	250

- Haulikko	40	80	150	200	250
21. Asemien määrä					
- Pistooli	-	-	-	24	30
Suosittelun vähimmäismäärä:					
- Pistooli	3	6	12	-	-
- Kivääri	3	6	12	24	30
- Haulikko	3	6	12	24	30
22. Suositeltu vähimmäiskilpailijamäärä					
- Pistooli	10	50	120	200	300
- Kivääri	10	50	120	200	300
- Haulikko	10	50	120	200	300
23. Kilpailun luokitus (pisteet)	1	2	3	4	5

24. Level I ja II kilpailut eivät tarvitse kansainvälistä hyväksyntää. Kukin aluejohtaja voi kuitenkin asettaa omat kriteerinsä ja menetelmät kyseisten kilpailuiden jäsjestämiselle omalla alueellaan.

Liite A2: IPSCn hyväksyntä

Kilpailun järjestäjän tulee ilmoittaa ennen kilpailun aloittamista, mitkä divisioonat tunnustetaan kilpailussa.

Ellei toisin määritellä, IPSCn hyväksymissä kilpailuissa tunnustetaan divisioonat ja sarjat perustuen rekisteröityjen kilpailijoiden määrään, jotka tosiasiallisesti kilpailevat kilpailussa, mukaanlukien kilpailun aikana hylätyt kilpailijat (eli jos level III kilpailussa divisioonassa on 10 kilpailijaa, mutta yksi tai useampi näistä hylätään, tunnustetaan divisioona yhä), seuraavien kriteereiden mukaan:

1. Divisioonat:

Level I & II	Vähintään 5 kilpailijaa kussakin divisioonassa (suositus)
Level III	Vähintään 10 kilpailijaa kussakin divisioonassa (pakollinen)
Level IV & V	Vähintään 20 kilpailijaa kussakin divisioonassa (pakollinen)

2. Sarjat

Divisioonan tulee olla tunnustettu ennen sarjojen tunnustamista.

Kaikki kilpailutasot	Vähintään 5 kilpailijaa divisioonan sarjassa (katso hyväksytyt lista alla)
----------------------	--

3. Yksittäiset sarjat

Divisioonakohtaiseen tunnustukseen hyväksytyt yksittäiset sarjat ovat seuraavat:

- (a) Lady Naispuoliset kilpailijat
 - (b) Junior Kilpailun ensimmäisenä päivänä alle 21 vuotiaat kilpailijat
 - (c) Senior Kilpailun ensimmäisenä päivänä yli 50 vuotiaat kilpailijat
 - (d) Super Senior Kilpailun ensimmäisenä päivänä yli 60 vuotiaat kilpailijat.
- Super Senior voi osallistua Senior-sarjaan, mutta ei molempiin. Jos Super Senior - sarja ei saavuta vaadittua kilpailijamäärää, kaikki kyseiseen sarjaan rekisteröidyt kilpailijat siirretään Senior-sarjaan.

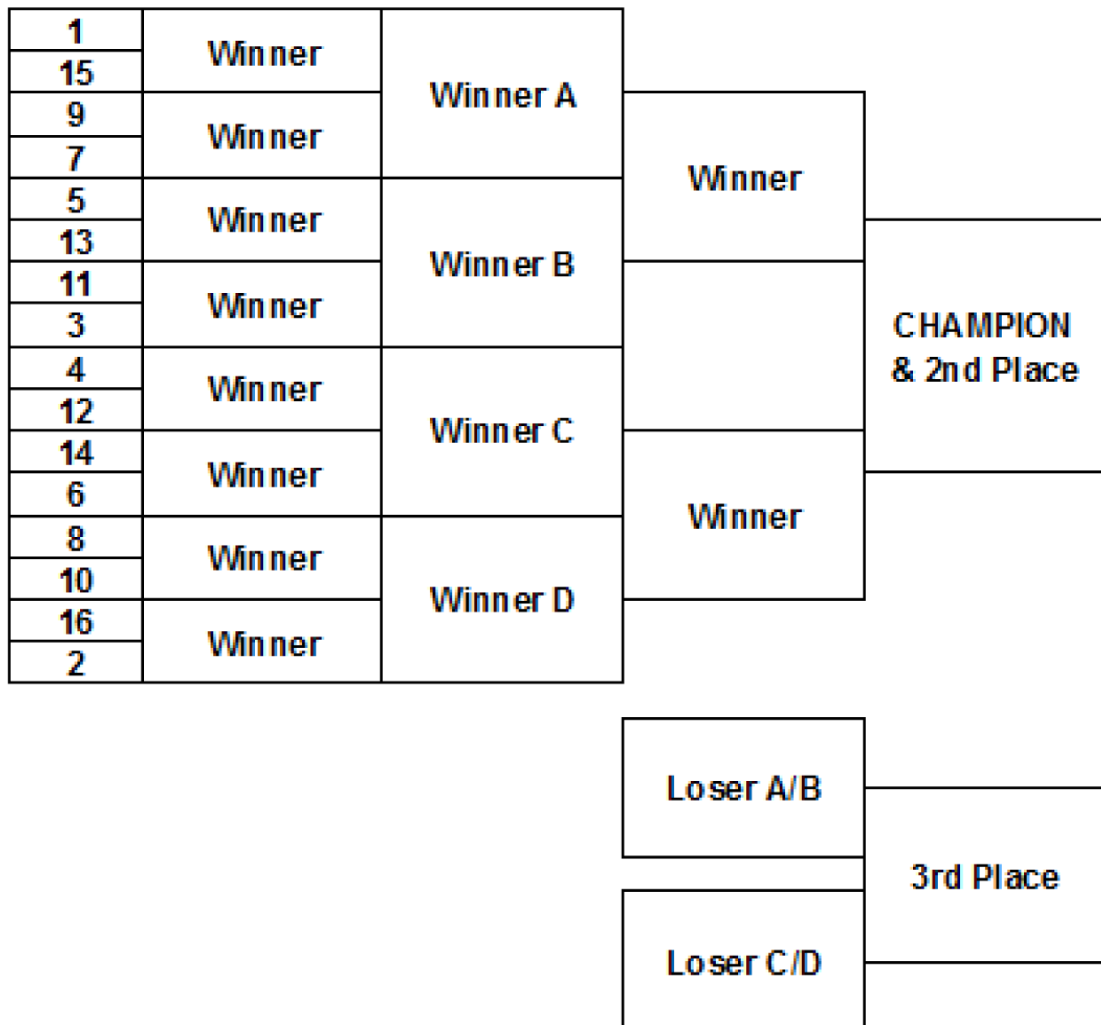
4. Joukkuesarjat

IPSC kilpailut voivat tunnustaa seuraavat joukkuesarjat:

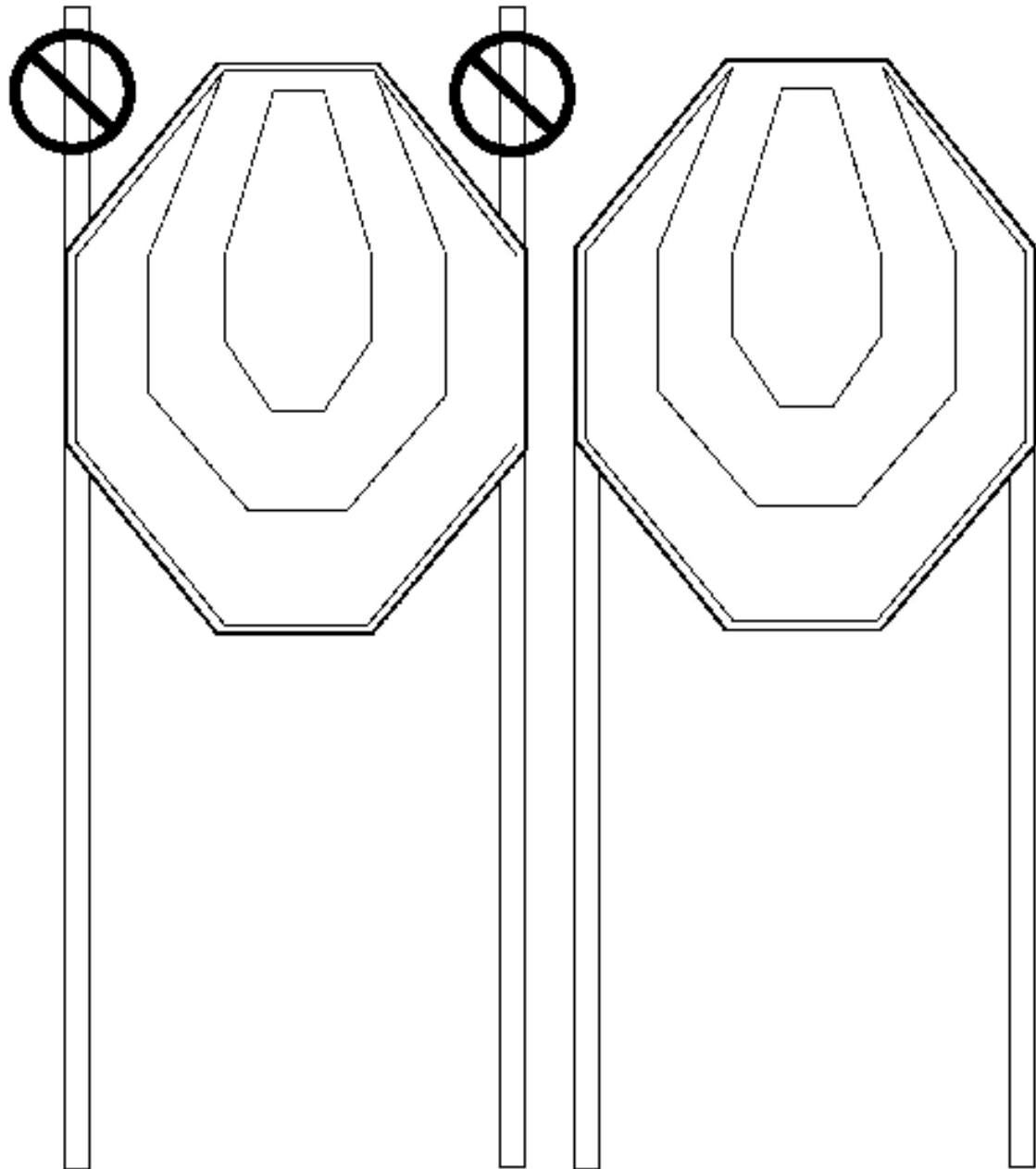
- (a) Alueelliset joukkueet kussakin divisioonassa
- (b) Alueelliset joukkueet kussakin divisioonassa Lady - sarjassa
- (c) Alueelliset joukkueet kussakin divisioonassa Junior - sarjassa
- (d) Alueelliset joukkueet kussakin divisioonassa Senior - sarjassa

Liite A3: Pudotuskaavio *[ei käännetty]*

Top 16	Quarter Final	Semi-Final	Finals	Awards
(Single Elimination)			(Best of 3)	



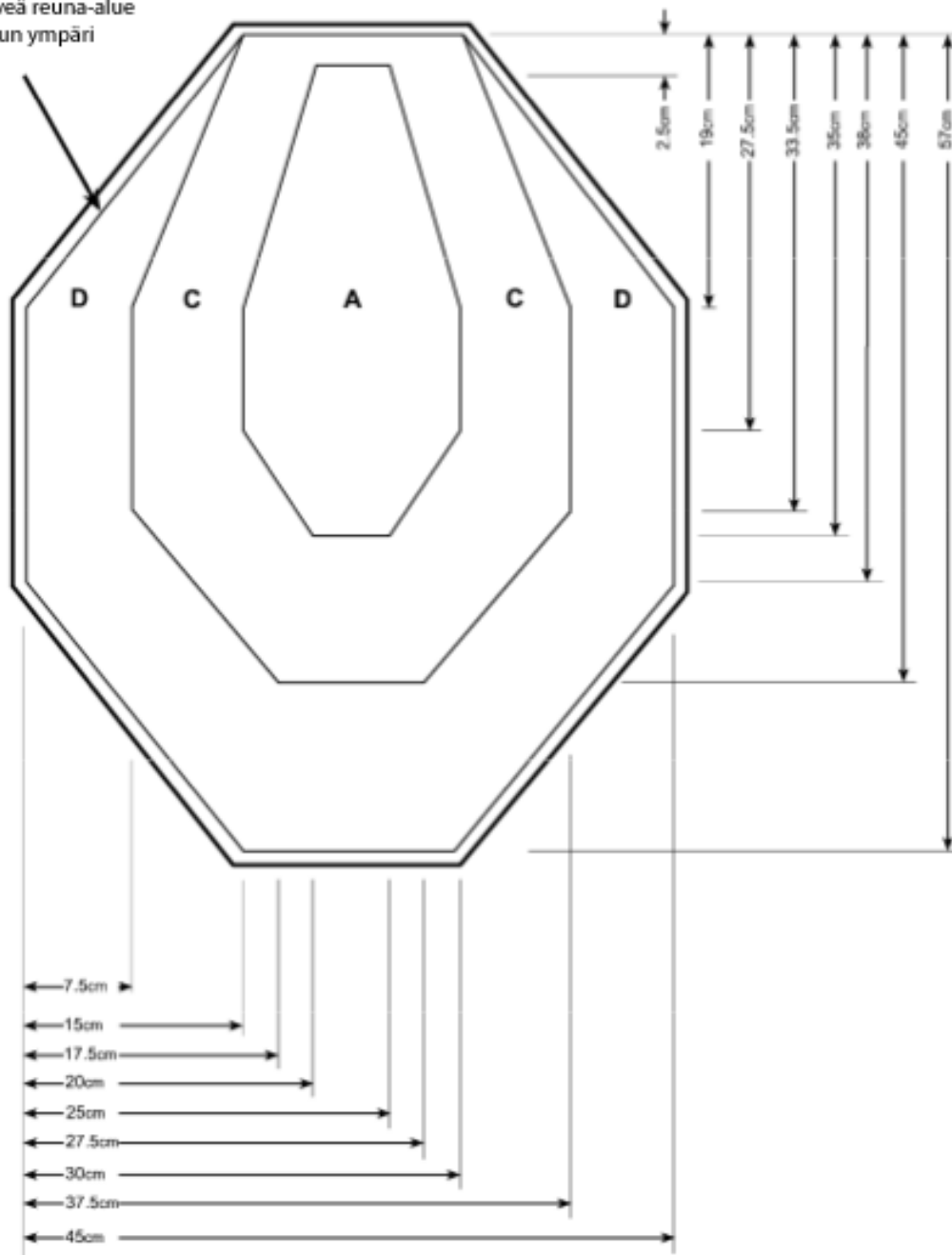
Liite B1: Taulujen esittäminen



Taulukeppien katkaisu parantaa aseman ulkoasua

Liite B2: IPSC-taulu

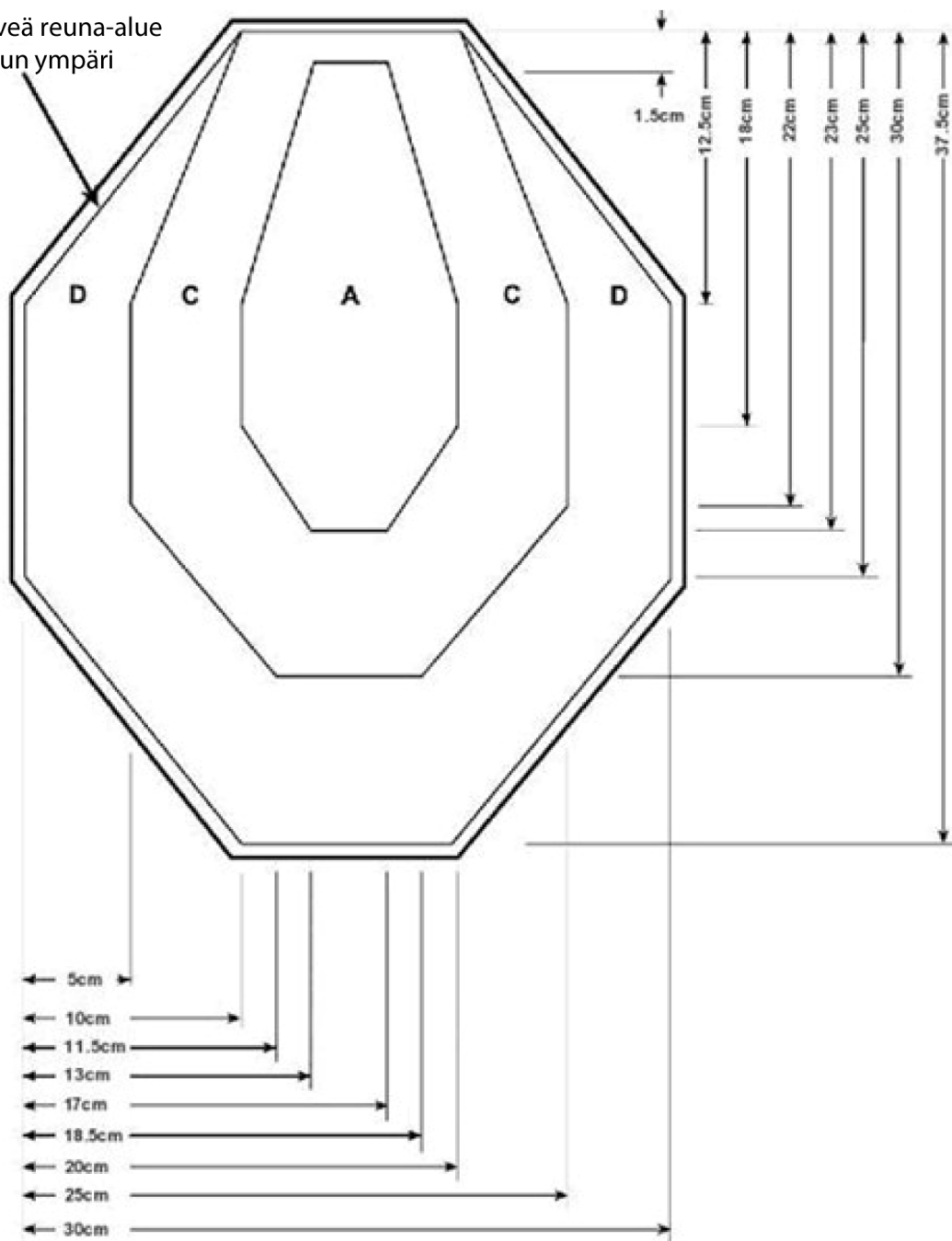
0,5 cm leveä reuna-alue
koko taulun ympäri



	Pisteytys	
Major	Alue	Minor
5	A	5
4	C	3
2	D	1

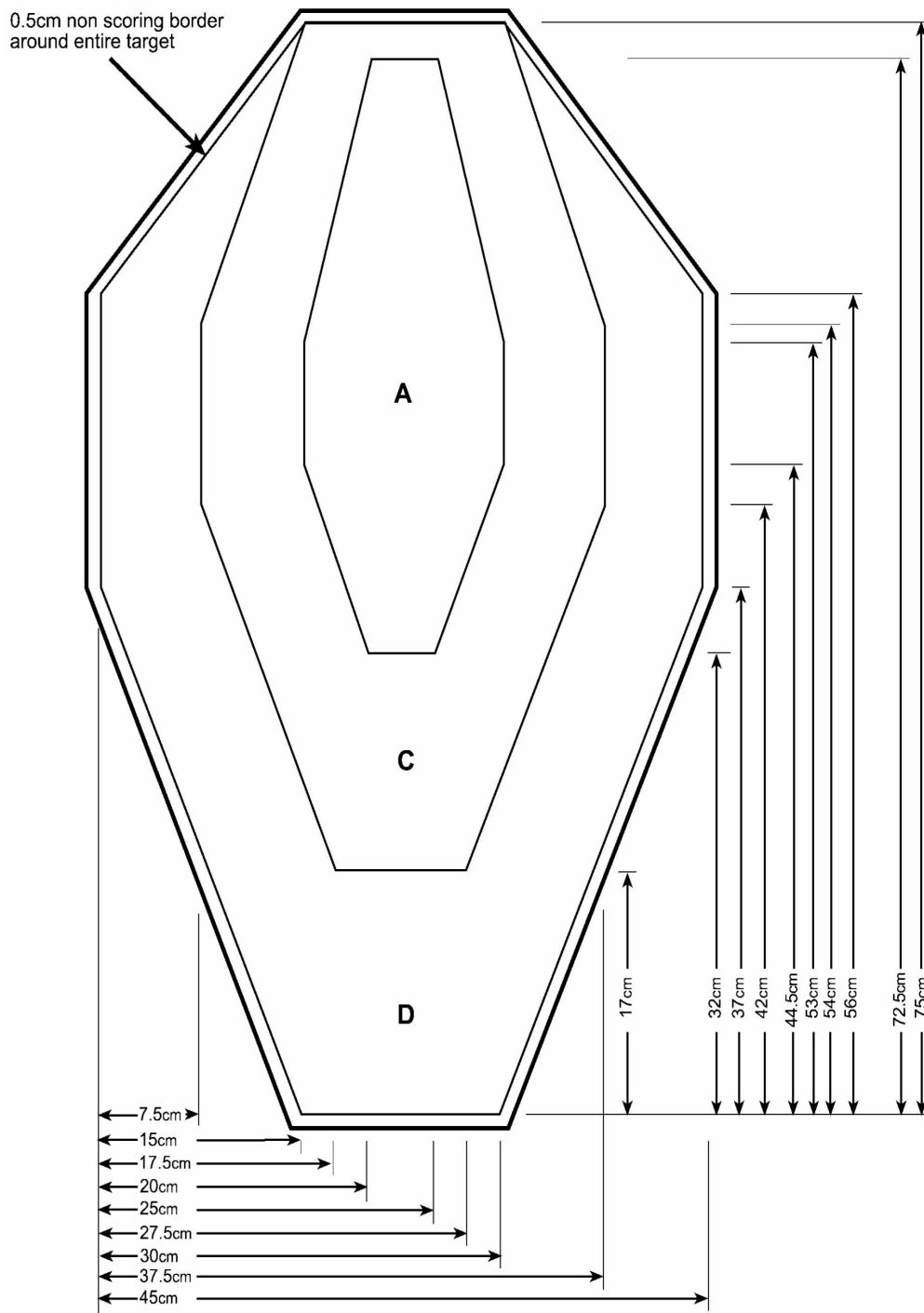
Liite B3: IPSC-minitaulu

0,3 cm leveä reuna-alue
koko taulun ympäri



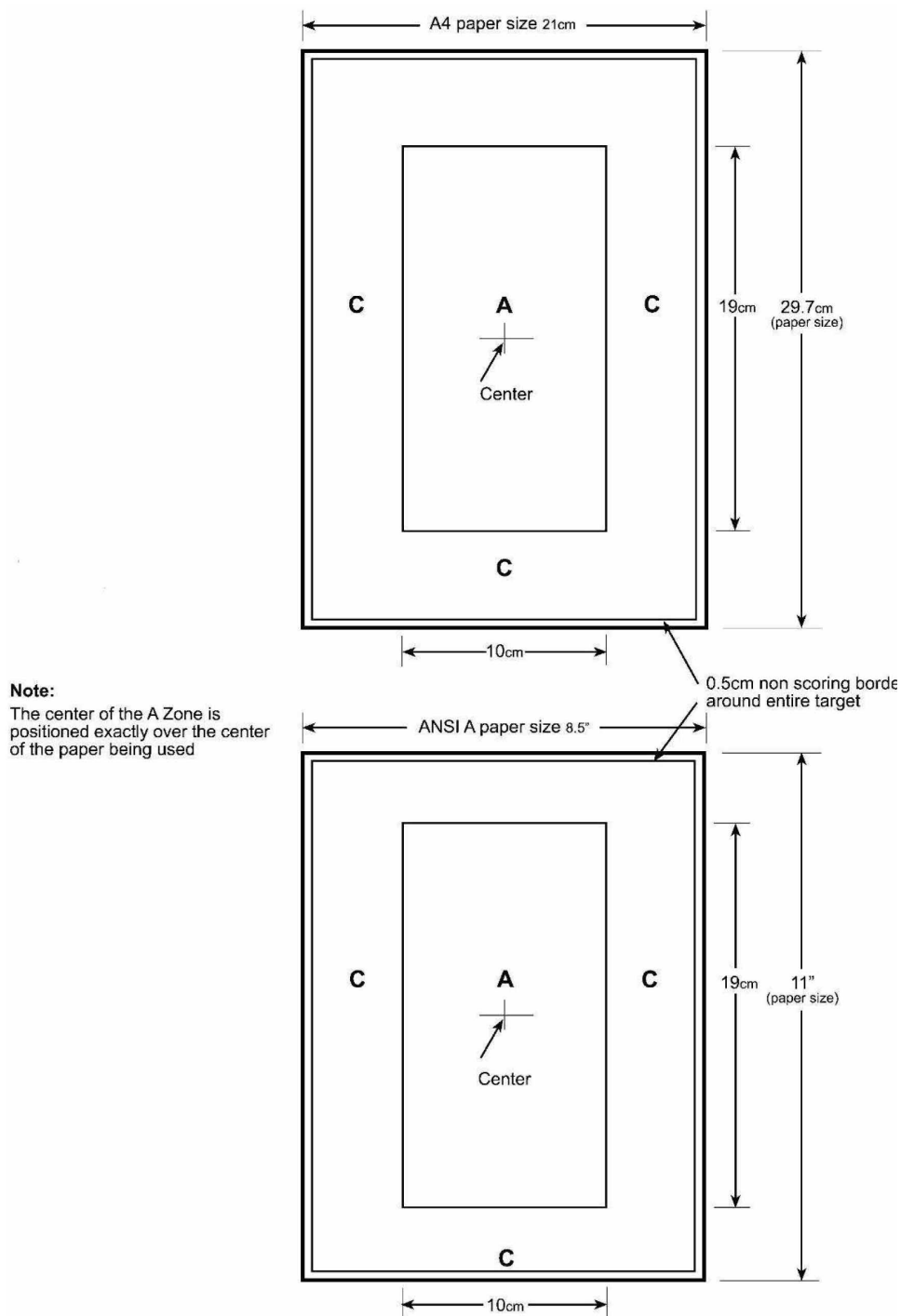
	Pisteytys	
Major	Alue	Minor
5	A	5
4	C	3
2	D	1

Liite B4: IPSC Universal – taulu [K-H]



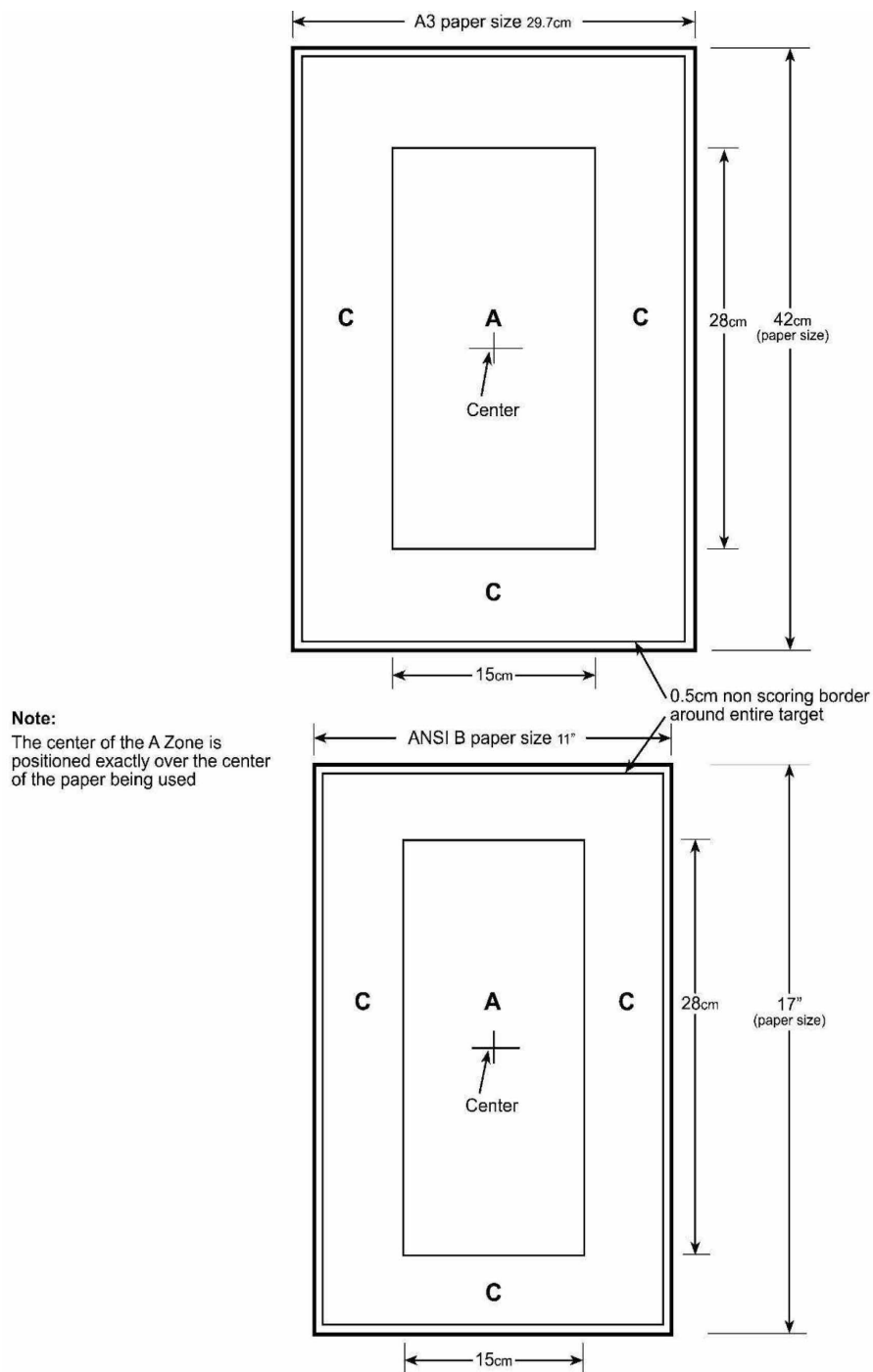
[K-H] Major	Pisteytys	
	Alue	[K] Minor
5	A	5
4	C	3
2	D	1

Liite B5: IPSC A4/A – taulu [K-H]



	Pisteytys	
[K-H] Major	Alue	[K] Minor
5	A	5
4	C	3

Liite B6: IPSC A3/B – taulu [K-H]



	Pisteytys	
[K-H] Major	Alue	[K] Minor
5	A	5
4	C	3

Liite C1: IPSC-popperien kalibrointi [P-K]

1. Ratamestarin on nimettävä tietyt patruunat ja aseet käytettäviksi kalibroinnissa. Näitä voivat käyttää hänen erikseen valtuuttamansa kalibroijat.
2. Ennen kilpailun alkua on kalibrointipatruunoiden voimakerron mitattava [säännön 5.6.3.3](#) mukaisesti, paitsi että siihen käytetään vain 4 patruunaa. Kalibrointiaseista ammuttujen kalibrointipatruunoiden voimakertoimen on oltava välillä 120-125 jotta niitä voidaan käyttää.
3. Kun patruunat ja aseet on testattu ja ratamestari on ne hyväksynyt, kilpailijat eivät voi esittää niitä vastaan huomautuksia.
4. Ratamestarin täytyy järjestää kaikkien popperien kalibrointi ennen kilpailun alkua ja myös tarvittaessa kilpailun aikana.
5. Ensimmäistä kalibrointia varten popperi säädetään kaatumaan silloin, kun kalibrointialueelle osuu yksi kalibrointiaseesta kalibrointipatruunalla ammuttu laukaus. Laukaus on ammuttava asemalla kauimmaisesta mahdollisesta paikasta josta ampujille näkyy edes osa popperin kalibrointialueesta. Kalibrointialueet on merkitty seuraavilla sivuilla oleviin piirroksiin.
6. Mikäli ampumasuorituksen aikana popperi ei osumasta kaadu, ampuja voi toimia kolmella eri tavalla:
 - (a) Popperia ammutaan uudelleen kunnes se kaatuu. Tässä tapauksessa ei aiheudu muita toimenpiteitä, ja asema tulkitaan sellaisenaan.
 - (b) Popperi jää pystyyn mutta kilpailija ei haasta kalibrointia. Tässä tapauksessa ei aiheudu muita toimenpiteitä, ja asema tulkitaan sellaisenaan, pisteyttäen kyseinen popperi ohilaukaukseksi.
 - (c) Popperi jää pystyyn ja kilpailija haastaa kalibroinnin. Tässä tapauksessa popperi ja alue sen välittömässä läheisyydessä on rauhoitettava eikä niitä saa koskea tai häiritä. Mikäli kilpailutoimitsija rikkoo tätä, kilpailijan on ammuttava asema uudelleen. Mikäli kilpailija tai muu henkilö rikkoo tätä, popperi pisteytetään ohilaukaukseksi.
 - (d) Mikäli popperi kaatuu ulkoisesta syystä (esim. tuulesta) ennen kuin se ehditään kalibroida, kilpailijan on ammuttava asema uudelleen.
7. Mikäli popperia ei ole häiritty, kalibrointitoimitsijan on suoritettava kalibrointitesti kyseiseen popperiin (kun sitä tarvitaan yllämainitun kohdan 6(c) mukaan), niin läheltä kuin mahdollista sitä paikkaa mistä ampujakin kyseistä popperia ampui, seuraavasti:
 - (a) Mikäli ensimmäinen kalibrointilaukaus osuu kalibrointialueelle tai sen alapuolelle ja popperi kaatuu, se katsotaan oikein kalibroiduksi ja se pisteytetään ohilaukaukseksi.
 - (b) Mikäli ensimmäinen kalibrointilaukaus osuu kalibrointialueelle tai sen alapuolelle eikä popperi kaadu, se katsotaan väärin kalibroiduksi ja ampujan on uusittava asema sen jälkeen kun popperi on kalibroitu uudelleen.
 - (c) Mikäli ensimmäinen kalibrointilaukaus menee kokonaan popperista ohi, ammutaan uudelleen kunnes joko 7(a) tai 7(b) tapahtuu.

8. Huomaa että plateja ei kalibroida eikä niiden kalibrointia voi haastaa.
9. Pepper popperit ovat poistuvia tauluja eikä niiden käyttö ole sallittua 31.12.2012 jälkeen.

Liite C1: Maalien kalibrointi ja testaus [H]

1. Ratamestarin on nimettävä tietyt patruunat ja yksi tai useampi haulikko käytettäviksi kalibroinnissa. Näitä voivat käyttää hänen erikseen valtuuttamansa kalibroijat.
2. Valmistajan ilmoittamat tiedot testipatruunoista oletetaan oikeiksi, eikä niitä vastaan voi esittää mitään huomautuksia.
3. Kun ratamestari on hyväksynyt patruunat ja aseet, kilpailijat eivät voi esittää niitä vastaan huomautuksia.
4. Ratamestarin täytyy ennen kilpailun alkua varmistua siitä, että kaikki metallitaulut putoavat ja hajoavat taulut rikkoutuvat asianmukaisesta osumasta ja hänen on päätettävä mitkä näistä tauluista hän haluaa testattaviksi. Testaaminen on todennäköisesti tarpeellista ainoastaan kaukana oleviin tauluihin tai sellaisiin tauluihin, jotka sijaitsevat sakkotaulun välittömässä läheisyydessä. Edellisessä tapauksessa siksi, että pystytään varmistumaan siitä, että taulu todellakin putoaa tai särkyä asianmukaisesta osumasta ja jälkimmäisessä tapauksessa siksi, että pystytään varmistumaan siitä, että taulua on mahdollista ampua saamatta rangaistusta haulipanoksen hajonnan vuoksi (lintu- ja susihaulipatruunat).
5. Ratamestarin täytyy ennen kilpailun alkua varmistua siitä, että kaikki sakkotaulujen läheisyydessä olevat paperitaulut tai hajoavat taulut ovat ammuttavissa saamatta rangaistusta haulipanoksen hajonnan vuoksi. Hänen on päätettävä mitkä tällaiset taulut hän haluaa testattaviksi.
6. Peittämättömät metallitaulut tulee asettaa putoamaan kalibrointipatruunalla kalibrointiaseesta kalibrointialueelle ammutusta asianmukaisesta osumasta. Popperien kalibrointialueet on selvitetty seuraavilla sivuilla olevissa kuvissa. Muiden näkyvissä olevien peittämättömien metallitaulujen kalibrointialue on niiden keskikohta. Kalibroijat, neuvoteltuaan ratamestarin kanssa mikäli tämä nähdään tarpeelliseksi, päättävät kunkin testilaukauksen osalta, oliko osuma asianmukainen, huomioiden seuraavat kohdat:
 - (a) On mahdollista että kaikki haulit eivät osu tauluun mutta osumakuvion keskustan tulisi osua lähelle kalibrointialueen keskustaa.
 - (b) Mikäli taulu ei kunnollisesta osumasta putoa, se täytyy testata uudelleen. Mikäli tarpeellista, taulua täytyy siirtää kunnes testi onnistuu.
 - (c) Kaikki testit, mukaanlukien kohdassa 8(c) alla kuvattu, tulee suorittaa lähimmästä ja helpoimmasta mahdollisesta paikasta josta kilpailija voisi taulua ampua.
7. Jokainen taulu, joka on lähellä sakkotaulua, tulisi testata ennen kilpailun alkua, jotta varmistutaan siitä, että kyseinen taulu on ammuttavissa ilman rangaistuksia. Jos testi epäonnistui testaajan mielestä huonon tähtäyksen tai riittämättömän hajonnan takia, ammutaan vielä 2 testilaukausta, joista molempien täytyy onnistua. Mikäli näin ei tapahdu, taulua tai sakkotaulua on siirrettävä kunnes testi onnistuu.
8. Mikäli ampumasuorituksen aikana metallitaulu ei osumasta kaadu, ampuja voi toimia kolmella eri tavalla:
 - (a) Taulua ammutaan uudelleen kunnes se kaatuu. Tässä tapauksessa ei aiheudu muita toimenpiteitä, ja asema tulkitaan sellaisenaan.

(b) Taulu jää pystyyn mutta kilpailija ei halua sitä testattavaksi. Tässä tapauksessa ei aiheudu muita toimenpiteitä, ja asema tulkitaan sellaisenaan, pisteyttäen kyseinen taulu ohilaukaukseksi.

(c) Taulu jää pystyyn ja kilpailija haluaa sen testattavaksi. Tässä tapauksessa taulu ja alue sen välittömässä läheisyydessä on rauhoitettava eikä niitä saa koskea tai häiritä. Mikäli kilpailutoimitsija rikkoo tätä, kilpailijan on ammuttava asema uudelleen. Mikäli kilpailija tai muu henkilö rikkoo tätä, taulu pisteytetään ohilaukaukseksi ja asema tulkitaan muuten sellaisenaan. Kilpailua kohden kilpailija saa pyytää enintään 3 testiä mikäli kilpailussa on korkeintaan 15 asemaa ja enintään 4 testiä mikäli kilpailussa on yli 15 asemaa.

(d) Mikäli popperi kaatuu ulkoisesta syystä (esim. tuulesa) ennen kuin se ehditään kalibroida, kilpailijan on ammuttava asema uudelleen.

9. Kun testiä on ylläolevan kohdan 8(c) mukaan pyydetty, tulee kalibrointitoimitsijan katsomalla tarkastaa, onko taulussa jotakin joka olisi estänyt sen normaalin toiminnan. Mikäli tällaista ei löydy, toimitaan seuraavasti:

(a) Mikäli ensimmäinen kalibrointilaukaus osuu asianmukaisesti metallitaulun kalibrointialueelle tai sen alapuolelle ja metallitaulu putoaa, se katsotaan oikein kalibroiduksi ja se pisteytetään ohilaukaukseksi.

(b) Mikäli ensimmäinen kalibrointilaukaus osuu asianmukaisesti metallitaulun kalibrointialueelle tai sen alapuolelle (katso myös (d) alla) eikä metallitaulu putoa, se katsotaan väärin kalibroiduksi ja ampujan on uusittava asema sen jälkeen kun taulu on kalibroitu uudelleen.

(c) Mikäli ensimmäinen kalibrointilaukaus osuu metallitaulun kalibrointialueen alapuolelle eikä metallitaulu putoa, kalibrointitestin katsotaan epäonnistuneen ja kilpailijan on uusittava asema.

(d) Mikäli taulu on lähellä sakkotauluja ja milloin osumakuviota ei ole mahdollista keskittää tauluun saamatta rangaistusta, tulee kalibroijan päättää, oliko osuma asianmukainen. Tästä päätöksestä ei voi valittaa.

(e) Mikäli ensimmäinen kalibrointilaukaus menee kokonaan ohi taulusta, on ammuttava uudelleen kunnes 9(a), 9(b), 9(c) tai 9(d) tapahtuu.

10. Tilanteissa, joissa tauluja ja sakkotauluja on lähellä ja metallinen sakkotaulu putoaa tai sakkotaulun pistealueelle tulee osuma, noudatetaan [osiossa 9.6](#) kuvattua menettelytapaa. Pääratatuomari tai ratamestari voi oman harkintansa mukaan päättää testata, pystyykö ammuttavaan tauluun ampumaan ilman rangaistuksia. He voivat halutessaan päättää poistaa aseman tuloksista yhden tai useamman osuman sakkotauluihin, mutta asemaa ei saa uusia. Päätös on lopullinen. Tätä tulkkaukspäätöstä vastaan ei voida esittää huomautuksia eikä protesteja.

Kalibrointiase:

Kaliiperi: 12

Suurin sallittu piipun pituus: 66 cm

Sylinteripiippu tai vastaava supistus.

Mikä hyvänsä toimintatapa.

Kalibrointipatruunat:

Kaikkien kilpailussa käytettävien patruunoiden tulee täyttää minimi-PF 480 ja kilpailijoiden

vastuulla on valita sopivat patruunat. Kalibrointi- ja testipatruunoita koskevat kuitenkin seuraavat määräykset.

Mikäli saatavilla ei ole tehdasvalmisteisia vaatimukset täyttäviä kalibrointipatruunoita, tulisi käyttää itseladattuja patruunoita jotka täyttävät vaatimukset. Poikkeuksellisissa olosuhteissa voidaan käyttää tehdasvalmisteisia patruunoita, jotka ovat lähinnä vaatimuksia mutta tämä on selvästi ilmaistava kilpailun materiaaleissa [säännön 5.8.3](#) mukaisesti.

Lintuhaulipatruunoilla ammuttaville asemille

Haulien halkaisija välillä 2.54mm (0.10 tuumaa) – 2.28 mm (0.09 tuumaa)

Haulipanoksen maksimipaino: 28.3 g (1 unssi)

Valmistajan ilmoittama lähtönopeus vähemmän kuin 1300 fps

(Tämä vastaa maksimi-PF:ää 568)

Katso [sääntö 5.8.3](#)

Susihaulipatruunoilla ammuttaville asemille

Haulit: OO tai paikallinen vastine

Korkeintaan 9 pellettiä patruunaa kohti

Valmistajan ilmoittama lähtönopeus välillä 1350 – 1120 fps (testauksessa suositellaan käytettäväksi ko väliin sopivia hitaimpia latauksia)

(Tämä vastaa PF:ää 584 – 484 28 g latauksilla)

Täyteisillä ammuttaville asemille

Täyteisen maksimipaino 28.3 g (1 unssi)

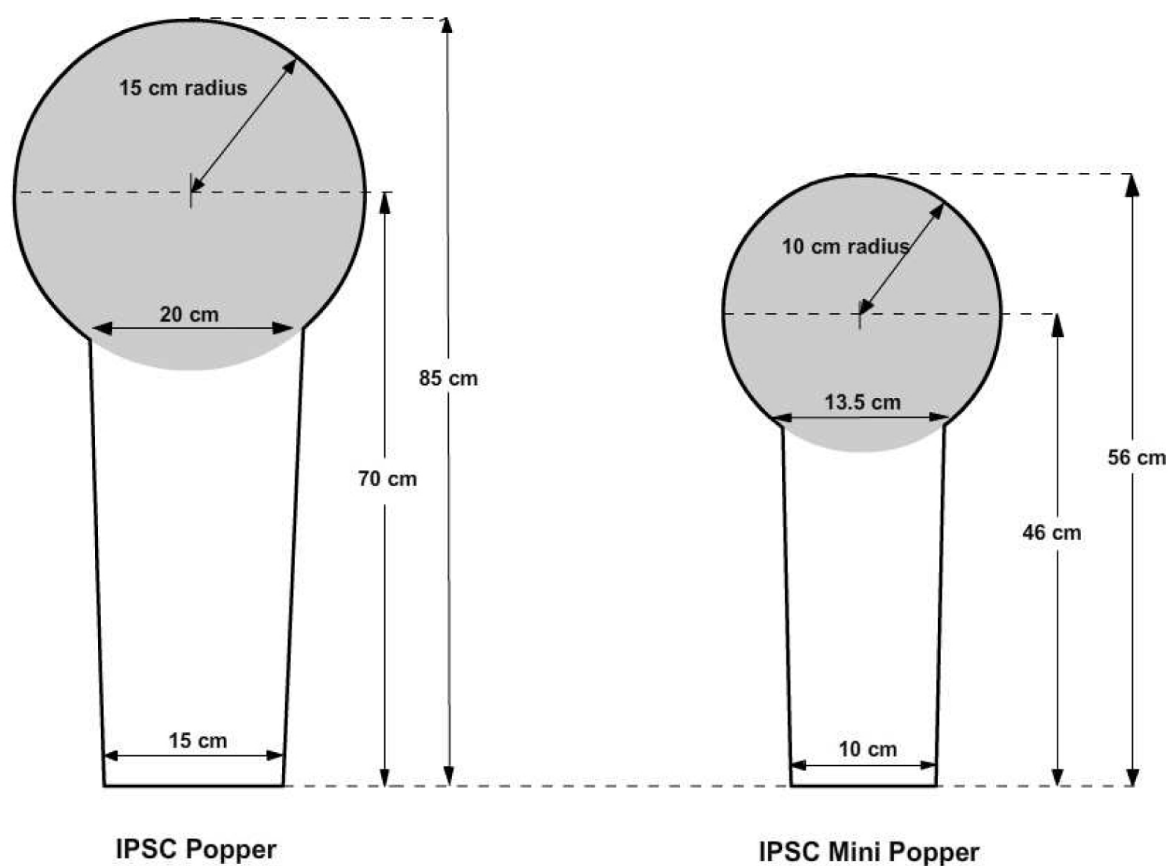
Maksimi-PF laskettuna valmistajan ilmoittamista tiedoista tulee olla vähemmän kuin 590. (PF luokassa 520 tai vähemmän on suotava)

11. Pepper popperit ovat poistuvia tauluja eikä niiden käyttö ole sallittua 31.12.2012 jälkeen.

Liite C2: IPSC-popperit

Pistooli		Kivääri/haulikko
5 pistettä	Pisteytys minor / major	5 tai 10 pistettä (säännöt 9.4.1.1 ja 9.4.1.2)
Miinus 10 pistettä	Rangaistus puuttuva osuma / sakkotaulu	Miinus 10 pistettä

Kalibrointialueet on tummennettu.



Toleranssi +/- 0,5 cm

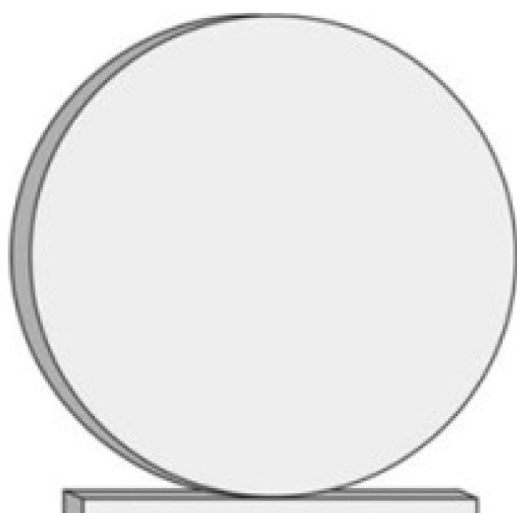
Metallitaulut ja metalliset sakkotaulut, jotka voivat vahingossa kääntyä sivuttain, on erityisesti kielletty. Tällaisten käyttäminen voi johtaa IPSC:n hyväksynnän peruuttamiseen (katso [sääntö 4.3.1.1](#)).

Liite C3: IPSC-platet

Pistooli		Kivääri/haulikko
5 pistettä	Pisteytys minor / major	5 tai 10 pistettä (säännöt 9.4.1.1 ja 9.4.1.2)
Miinus 10 pistettä	Rangaistus puuttuva osuma / sakkotaulu	Miinus 10 pistettä

Pyöreä	Kulmikas	Mitat	Pyöreä	Kulmikas
20 cm Ø	15 x 15 cm	Minimi	10 cm Ø	15 x 15 cm
30 cm Ø	30 x 30 cm	Maksimi	30 cm Ø	45 x 30 cm

	Kivääri	
Maalin etäisyys	Kohdistus (sääntö 2.5.3)	
75 - 100 m	15 cm Ø	15 x 15 cm
101 - 200 m	20 cm Ø	20 x 20 cm
201 - 300 m	30 cm Ø	30 x 30 cm
	Koko ja etäisyys selvästi ilmoitettava	



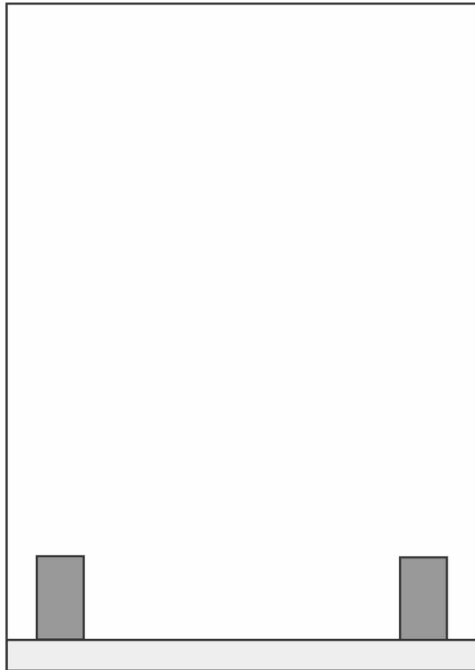
Huomattavaa rakennettaessa

Platet, jotka voivat vahingossa kääntyä sivuttain, on erityisesti kielletty. Tällaisten käyttäminen voi johtaa IPSC:n hyväksynnän peruuttamiseen (katso [sääntö 4.3.1.1](#)).

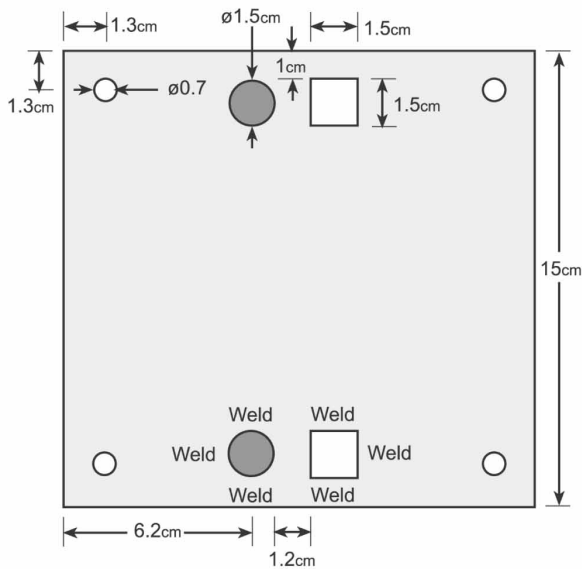
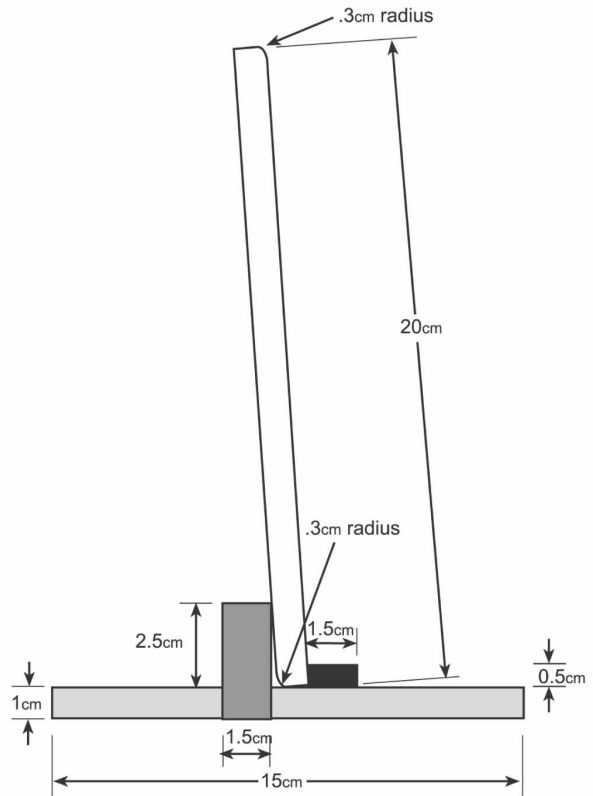
Pistoolikilpailuissa platet tulisi asentaa läpäisemättömän suojan päälle tai vähintään 1m korkean metallikepin päähän.

Liite C3: IPSC irtoavat platet [K-H] [ei käännetty]

Target complete
Front elevation



Target complete
Side elevation



Target Base
(plan view)

Notes:

These targets offer precise and consistent resetting and are very reliable. They stand up to repeated shots.

The strike plates can be set on the bases vertically or horizontally.

Other sizes of strike plates will sit securely on these bases.

The bases can be nailed or bolted to timber or even to the ground (15cm nails) to secure in place.

The bases can be welded to steel or fixed to timber spikes to allow them to be set into the ground.

The targets can be made from a thicker material but 1cm is recommended as the minimum. The heavier the plate the less distance it will travel when hit.

If a hole is drilled in the strike plate a chain can be fitted to restrict the distance that the plate may travel when hit.

Various square or rectangular sizes are permitted providing between: 15cm x 15cm (minimum) and 45cm x 30cm (maximum). Preferred sizes are 15cm x 15cm, 20cm x 15cm and 25cm x 20cm.

Liite C4: Nopeudenmittausraporttilomake

CHRONOGRAPH DAILY REPORT

Test Gun Make/Model:

Test Gun Serial Number:

Bullet Weight:

DATE	SHOT VELOCITY (FPS)			Average Velocity	Power Factor	% Change	Initials	
	1	2	3				CRO	RM
						N/A		

Liite D1: Open-divisioona, pistooli

1.	Vähimmäis voimakerroin Major	160
2.	Vähimmäis voimakerroin Minor	125
3.	Vähimmäis luodin paino	120 grainia Major VK:lle
4.	Vähimmäis luodin kaliberi / hylsyn pituus	9mm (0,354”) / 19mm (0,748”)
5.	Vähimmäis luodin kaliberi Major VK:lle	Ei
6.	Vähimmäis laukaisuvastus (katso liite E4)	Ei
7.	Pistoolin suurin koko	Ei
8.	Lippaan suurin pituus	170mm (katso liite E1)
9.	Suurin patruunakapasiteetti	Ei
10.	Pistoolin ja varusteiden suurin etäisyys ylävartalosta	50mm
11.	Sääntö 5.2.10 / Liite E2 pätee	Ei
12.	Optiset tai elektroniset tähtäimet	Kyllä
13.	Kompensaattorit, porttaukset, vaimennin tai liekinsammutin	Kyllä

Erityisehdot:

14. Patruunat jotka eivät täytä luodin vähimmäispainoa yllä, mutta mitkä mitataan Major voimakertoimisiksi, tulkitaan vaarallisiksi ja poistetaan kilpailukäytöstä (katso [sääntö 5.5.6](#)). Jos ensimmäinen [säännön 5.6.3.3](#) mukaisesti punnittu luoti ei täytä luodin vähimmäispaino vaatimusta Major voimakertoimelle, pätee [sääntö 5.6.3.5](#) ja toinen luoti punnitaan lopullisena ja määräävänä luodin painon tarkistuksena.

Liite D2: Standard-divisioona, pistooli

1.	Vähimmäis voimakerroin Major	170
2.	Vähimmäis voimakerroin Minor	125
3.	Vähimmäis luodin paino	Ei
4.	Vähimmäis luodin kaliberi / hylsyn pituus	9mm (0,354”) / 19mm (0,748”)
5.	Vähimmäis luodin kaliberi Major VK:lle	10mm (0,40”) katso alla
6.	Vähimmäis laukaisuvastus (katso liite E4)	Ei
7.	Pistoolin suurin koko	Kyllä, katso alla
8.	Lippaan suurin pituus	Kyllä, katso alla
9.	Suurin patruunakapasiteetti	Ei
10.	Pistoolin ja varusteiden suurin etäisyys ylävartalosta	50mm
11.	Sääntö 5.2.10 / Liite E2 pätee	Kyllä
12.	Optiset tai elektroniset tähtäimet	Ei
13.	Kompensaattorit, porttaukset, vaimennin tai liekinsammutin	Ei, katso alla

Erityisehdot:

14. Pistooli valmiustilassaan (katso [sääntö 8.1](#)), mutta lataamattomana ja tyhjä lipas kiinnitettynä tai rulla suljettuna (revolveri), tulee mahtua kokonaan laatikon sisään, jonka mitat ovat 225mm x 150mm x 45mm (toleranssi: +1mm, -0mm). Huom, kaikkien lippaiden tulee noudattaa tätä.

15. Pistooli asetetaan laatikon sisään siten, että piippu yhdensuuntainen laatikon pisimmän sivun kanssa. Säädetty takatähtäin voi olla hieman sisäänpainettuna, mutta kaikki muut pistoolin osat (esim. taittavat tähtäimet, virityskahvat, peukalotuet, kahvat jne.) tulee olla täysin ojennettuna tai käytössä. Lisäksi ”teleskooppi” lippaat ja/tai lippaat joissa on jousitettu pohjalevy ovat kiellettyjä.

16. Vain piipun porttaus on kielletty. Luisti voi olla portattu.

17. 357SIG on myös hyväksytty kaliberi Major voimakertoimeen, olettaen että vähimmäisvoimakerroin saavutetaan. Tätä myönnytystä on jatkettu 31.12.2014 saakka.

Liite D3: Classic-divisioona, pistooli

1.	Vähimmäis voimakerroin Major	170
2.	Vähimmäis voimakerroin Minor	125
3.	Vähimmäis luodin paino	Ei
4.	Vähimmäis luodin kaliberi / hylsyn pituus	9mm (0,354”) / 19mm (0,748”)
5.	Vähimmäis luodin kaliberi Major VK:lle	10mm (0,40”) katso alla
6.	Vähimmäis laukaisuvastus (katso liite E4)	Ei
7.	Pistoolin suurin koko	Kyllä, katso alla
8.	Lippaan suurin pituus	Kyllä, katso alla
9.	Suurin patruunakapasiteetti	Kyllä, katso alla
10.	Pistoolin ja varusteiden suurin etäisyys ylävartalosta	50mm
11.	Sääntö 5.2.10 / Liite E2 pätee	Kyllä
12.	Optiset tai elektroniset tähtäimet	Ei
13.	Kompensaattorit, porttauokset, vaimennin tai liekinsammutin	Ei

Erityisehdot:

14. Pistooli valmiustilassaan (katso [sääntö 8.1](#)), mutta lataamattomana ja tyhjä lipas kiinnitettynä tai rulla suljettuna (revolveri), tulee mahtua kokonaan laatikon sisään, jonka mitat ovat 225mm x 150mm x 45mm (toleranssi: +1mm, -0mm). Huom, kaikkien lippaiden tulee noudattaa tätä.

15. Pistooli asetetaan laatikon sisään siten, että piippu yhdensuuntainen laatikon pisimmän sivun kanssa. Säädettyvä takatähtäin voi olla hieman sisäänpainettuna.

16. Pistoolien tulee perustua ja niiden pitää ulkoisesti muistuttaa klassista 1911-konstruktioita. Tämä tarkoittaa yksirivistä, yksiosaista metallirunkoa, jonka pölysuoja (ilman varustekiskoa) saa olla korkeintaan 75mm pitkä mitattuna pölysuojan etureunasta luistinsalvan akselin takareunaan. Lipaskuilun ulkopuolinen leveys ei saa ylittää 35mm:iä. Tämä mitataan laatikon kylkeen kaiverretulla uralla, jonka leveys on 35mm ja syvyys vähintään 5mm, tai ratamestarin hyväksymällä viivottimella tahi muulla mittalaitteella.

17. Kiellettyjä muutoksia ovat luistin kevennysleikkaukset, tukikäden peukalohyllyt ja luistinräkkääjät.

18. Sallittuja muutoksia ovat kosmeettisluonteiset (esim. kahvalevyt, kaiverrukset, jne.), peukalovarmistimen vaihto, ja mitkä hyvänsä avotähtäimet (jotka voivat olla luistiin upotetut).

19. Ampumasuorituksen lähtömerkin aikana kilpailijan saatavilla olevissa lippaissa ei saa olla yli 8 patruunaa (major-voimakerroin) tai yli 10 patruunaa (minor-voimakerroin).

20. 357SIG on myös hyväksytty kaliberi Major voimakertoimeen, olettaen että vähimmäisvoimakerroin saavutetaan. Tätä myönnytystä on jatkettu 31.12.2014 saakka.

21. Tämä divisioona on arvioitavana ja se päättyy 31.12.2014 ellei sen voimassaoloa jatketa.

Liite D4: Production-divisioona, pistooli

1.	Vähimmäis voimakerroin Major	Ei sovellettavissa
2.	Vähimmäis voimakerroin Minor	125
3.	Vähimmäis luodin paino	Ei
4.	Vähimmäis luodin kaliberi / hylsyn pituus	9mm (0,354”) / 19mm (0,748”)
5.	Vähimmäis luodin kaliberi Major VK:lle	Ei sovellettavissa
6.	Vähimmäis laukaisuvastus (katso liite E4)	Ensimmäiselle laukaukselle 2,27 kg (5 lbs)
7.	Pistoolin suurin koko	Piipun maksimipituus 127 mm
8.	Lippaan suurin pituus	Ei
9.	Suurin patruunakapasiteetti	Kyllä, katso alla
10.	Pistoolin ja varusteiden suurin etäisyys ylävartalosta	50mm
11.	Sääntö 5.2.10 / Liite E2 pätee	Kyllä
12.	Optiset tai elektroniset tähtäimet	Ei
13.	Kompensaattorit, porttaukset, vaimennin tai liekinsammutin	Ei

Eritisehdot:

14. Production-divisioonassa saa käyttää ainoastaan pistooleja, jotka on listattu hyväksytyiksi IPSC:n www-sivulla.

15. Pistoolien, joissa on ulkoinen iskuvasara, täytyy lähtömerkin aikana olla täysin vireestä päästettyinä. Ensimmäinen laukaus jota yritetään, täytyy ampua kaksitoimisena. Tämän divisioonan kilpailijalle, joka lähtömerkin jälkeen virittää iskuvasaran ennen ensimmäistä laukausta tilanteessa jossa patruunapesä on ladattu, annetaan yksi proseduurivirhe tapahtumaa kohti. Huomaa että proseduurivirhettä ei anneta sellaisilla asemilla, joissa ase on patruunapesä on lähdössä tyhjänä. Näillä asemilla kilpailija voi ampua ensimmäisen laukauksen yksitoimisena.

16. Alkuperäisosat ja -komponentit joita alkuperäisvalmistaja tarjoaa vakio- tai valinnaisosina tietyn mallisiin pistooleihin, jotka ovat IPSC:n hyväksymien pistoolien listalla, ovat sallittuja seuraavasti:

16.1 Muutokset, paitsi vähäiset toimenpiteet (purseiden poisto ja/tai alkuperäisosien sovittamiseksi välttämättömät säädöt) on kielletty. Muita kiellettyjä muutoksia ovat sellaiset, jotka nopeuttavat lippaanvaihtoa (esim. lipaskuilun avartaminen tai lisätyt lipaskuilut, jne.), pistoolin alkuperäisen värin tai pinnoitteen muuttaminen, tahi raitojen tai muiden koristusten lisääminen.

16.2 Ampumasuorituksen lähtömerkin aikana kilpailijan saatavilla olevissa lippaissa ei saa olla yli 15 patruunaa. Lippaisiin saa lisätä tunnistusmerkintöjä, sisäisiä kapasiteetin rajoittimia, pohjalevyjen pehmennyksiä ja ylimääräisiä reikiä kunhan nämä eivät merkittävästi lisää tai vähennä lippaiden painoa.

16.3 Tähtäimiä saa virittää, säätää tai mustata. Tähtäimiin voidaan myös asentaa valokuituja tai vastaavia.

17. Jälkimarkkinaosat, komponentit ja varusteet ovat kiellettyjä, paitsi:

17.1 Jälkimarkkinalippaat ovat sallittuja, kunhan ylläolevan kohdan 16.2 vaatimukset huomioidaan.

17.2 Jälkimarkkina-avotähtäimet (katso [sääntö 5.1.3.1](#)) ovat sallittuja, kunhan niiden asennus tai säätö ei edellytä muutoksia pistooliin.

17.3 Jälkimarkkinakahvalevyt, jotka vastaavat profiililtaan ja pinnanmuodoiltaan alkuperäisvalmistajan vakio- tai valinnaiskahvalevyjä, ovat sallittuja. Samoin on sallittua lisätä karhennusteippiä aseeseen kahvaan (katso [liite E3](#)). Kahvan päälle asennettavat lisäkumit ovat kuitenkin kiellettyjä.

Liite D5: Revolver-divisioona, pistooli

1.	Vähimmäis voimakerroin Major	170
2.	Vähimmäis voimakerroin Minor	125
3.	Vähimmäis luodin paino	Ei
4.	Vähimmäis luodin kaliberi / hylsyn pituus	9mm (0,354”) / 19mm (0,748”)
5.	Vähimmäis luodin kaliberi Major VK:lle	Ei
6.	Vähimmäis laukaisuvastus (katso liite E4)	Ei
7.	Pistoolin suurin koko	E
8.	Lippaan suurin pituus	Ei sovellettavissa
9.	Suurin patruunakapasiteetti	Ei, katso alla
10.	Pistoolin ja varusteiden suurin etäisyys ylävartalosta	50mm
11.	Sääntö 5.2.10 / Liite E2 pätee	Ei
12.	Optiset tai elektroniset tähtäimet	Ei
13.	Kompensaattorit, porttaukset, vaimennin tai liekinsammutin	Ei

Erityisehdot:

14. Rullan kapasiteettia ei ole rajoitettu. Maksimissaan 6 laukausta saadaan ampua lataamatta. Rikkeistä annetaan yksi proseduurivirhe per ammuttu laukaus yli kuuden laukauksen ennen lataamista.

15. Mitä hyvänsä valmista (tai komponenteista koottua) alkuperäisvalmistajan valmistamaa revolveria joka on vapaasti saatavilla, saa käyttää.

16. Muutokset, kuten lisäpainot tai muut laitteet joilla kontrolloidaan tai vähennetään rekyä, ovat kiellettyjä.

17. Sallitut muutokset on rajoitettu seuraaviin:

17.1 Tähtäinten, iskuvasaroiden tai rullan vapauttimien vaihtaminen tai muuttaminen;

17.2 Vaihtopiiput, edellyttäen että piipun pituus, paino ja profiili ovat samat kuin alkuperäisosassa;

17.3 Kosmeettiset parannukset (esim. pinnoitus, rungon kaiverrukset, kahvalevyt);

17.4 Rullan koneistaminen patruunapidikkeitä (“Moon Clips”) varten.

17.5 Vaihtojouset, liipasimen liikkeen rajoittajat ja muut laukaisua parantavat muutokset.

18. Itselataavat revolverit, joissa on liikkuva luisti, ovat tässä divisioonassa kiellettyjä.

Liite D6: Kivääridivisioonat

		Semi Auto Open SAO	Semi Auto Standard SAS	Manual Action Open MAO	Manual Action Standard MAS
1.	Minimi PF majoriin	320			
2.	Minimi PF minoriin	150			
3.	Maksimi patruunakapasiteetti (aseeseen saa korkeintaan ladata)	Ei sovellettavissa	Ei sovellettavissa	Ei sovellettavissa	6 patruunaa (5 lippassa)
4.	Toimintatapa	Itselataava	Itselataava	Kertatuli	Kertatuli
5.	Optiset/elektroniset tähtäimet sallittu	Kyllä	Ei	Kyllä	Ei
6.	Kompensaattorit, porttauokset, äänenvaimentimet ja liekinsammuttajat sallittu	Kyllä	26 x 90 mm	Kyllä	Ei
7.	Etutuet tai vastaavat sallittu	Kyllä	Ei	Kyllä	Ei
8.	Pystyetukahva, korkeintaan 152 mm (6 tuumaa) korkea, piipun keskiliinjasta mitattuna, sallittu	Ei sovellettavissa	Kyllä	Ei sovellettavissa	Kyllä

Manual Action Standard 10 – divisioona		
1.	Minimi-PF majoriin	320
2.	Minimi-PF minoriin	150
3.	Maksimi patruunakapasiteetti (aseeseen saa korkeintaan ladata)	11 patruunaa (10 lippaassa)
4.	Toimintatapa	Kertatuli
5.	Optiset/elektroniset tähtäimet sallittu	Ei
6.	Kompensaattorit, porttauokset, äänenvaimentimet ja liekinsammuttajat sallittu	Maksimipituus 65 mm, ainoastaan tehdasasennetut
7.	Etutuet tai vastaavat sallittu	Ei
8.	Pystyetukahva, korkeintaan 152 mm (6 tuumaa) korkea, piipun keskiliinjasta mitattuna, sallittu	Kyllä

Erityisehdot:

9. Tämä divisioona on arvioitavana ja ellei sen voimassaoloa jatketa, se päättyy 31.12.2014.

Liite D7: Haulikkodivisioonat

		Open	Modified	Standard	Standard Manual
1.	Minimi-PF	480			
2.	Minimikaliiperi	20			
3.	Aseeseen kiinnitetyt patruunalenkit, pitimet ja sivusatulat	Kyllä			
4.	Prototyypit sallittu	Kyllä	Ei		
5.	Tehdasvalmisteinen haulikko (vähintään 500 valmistettu) joka on yleisesti saatavilla	Ei		Kyllä	
6.	Aseen maksimipituus	1320 mm, katso kohta 17		Ei sovellettavissa	
7.	Kompensaattorit, porttaukset, äänenvaimentimet ja liekinsammuttajat sallittu	Kyllä		Ei	
8.	Ulkoiset muutokset kuten painot tai laitteet joilla kontrolloidaan tai vähennetään rekyä (lukuunottamatta tukin takareunaan kiinnitettävää perälevyä)	Kyllä	Ei	Ei	Ei
9.	Optiset tai elektroniset tähtäimet	Kyllä	Ei	Ei	Ei
10.	Jälkimarkkina-avotähtäimet	Kyllä	Kyllä	Kyllä	Kyllä
11.	Pyörivät tai useat makasiiniputket	Kyllä	Ei	Ei	Ei
12.	Latausrajoitus ennen lähtömerkkiä	Katso kohta 18	Korkeintaan 14 patruunaa	Korkeintaan 9 patruunaa	Korkeintaan 9 patruunaa
13.	Irtolippaat	Kyllä, katso kohta 18	Ei	Ei	Ei
14.	Pikalaturit	Kyllä, korkeintaan 6 patruunaa	Ei	Ei	Ei
15.	Syöttörampin muutokset	Kyllä	Kyllä rajoitetusti, katso kohta 19	Kyllä rajoitetusti, katso kohdat 20 ja 21	Kyllä rajoitetusti, katso kohta 20
16.	Toimintataparajoitus	Ei	Ei	Ei	Kyllä, katso kohta 22

Erityisehdot:

Open- ja modified – divisioonat

17. Lataamattoman aseeseen, jossa on kiinni pisin lipas tai makasiini, tulee mahtua yhdeltä

pitkältä sivulta avoimeen laatikkoon siten, että piippu on samansuuntainen laatikon pitkän sivun kanssa. Laatikon sisämitta on 1320 mm (toleranssi: +1mm, -0mm). Asetta ei saa mitenkään keinotekoisesti puristaa kokoon mittauksen aikana.

Open-divisioona

18. Ampumasuorituksen lähtömerkin aikana kilpailijan saatavilla olevissa irrotettavissa lippaissa ei saa olla yli 10 patruunaa. Irrotettavat lippaat, joiden kapasiteetti on korkeintaan 12 patruunaa, ovat sallittuja. Lippaita ei saa kiinnittää toisiinsa pidikkeillä, teipillä tai muilla tavoilla. Aseisiin, joissa on kiinteä makasiini, saa lähdössä olla ladattuna 14 patruunaa.

Modified-divisioona

19. Syöttöramppiin voidaan tehdä muutoksia tai lisäyksiä lataamisen helpottamiseksi. Nämä eivät saa olla 75 mm pidempiä eivätkä ne saa ulottua 32 mm enempää aseeseen muokkaamattoman rungon ulkopuolelle missään suunnassa.

Standard- ja standard manual-divisioonat

20. Patruunannostimien ja syöttöramppien muokkaaminen ja vaihtaminen on sallittua, edellyttäen että mikään näiden osa ei ulotu aseeseen muokkaamattoman rungon ulkopuolelle.

Standard-divisioona

21. Ulkoiset syöttörampit luistinvapauttimen tilalla on sallittu (ainoastaan Remington 1100:ssa ja 1187:ssa).

Standard manual – divisioona

22. Mikä hyvänsä tehdasvalmisteinen vapaasti saatavilla oleva kertatulihaulikko (ts. pumppu, suoravetolukko, taitettava, vipulukko, pulttilukko).

23. Sellaisten kaksipiippuisten haulikoiden yhteydessä, joihin mahtuu kerrallaan korkeintaan 2 patruunaa, käytettäviä laitteita, jotka helpottavat kahden patruunan lataamista, ei katsota pikalatureiksi.

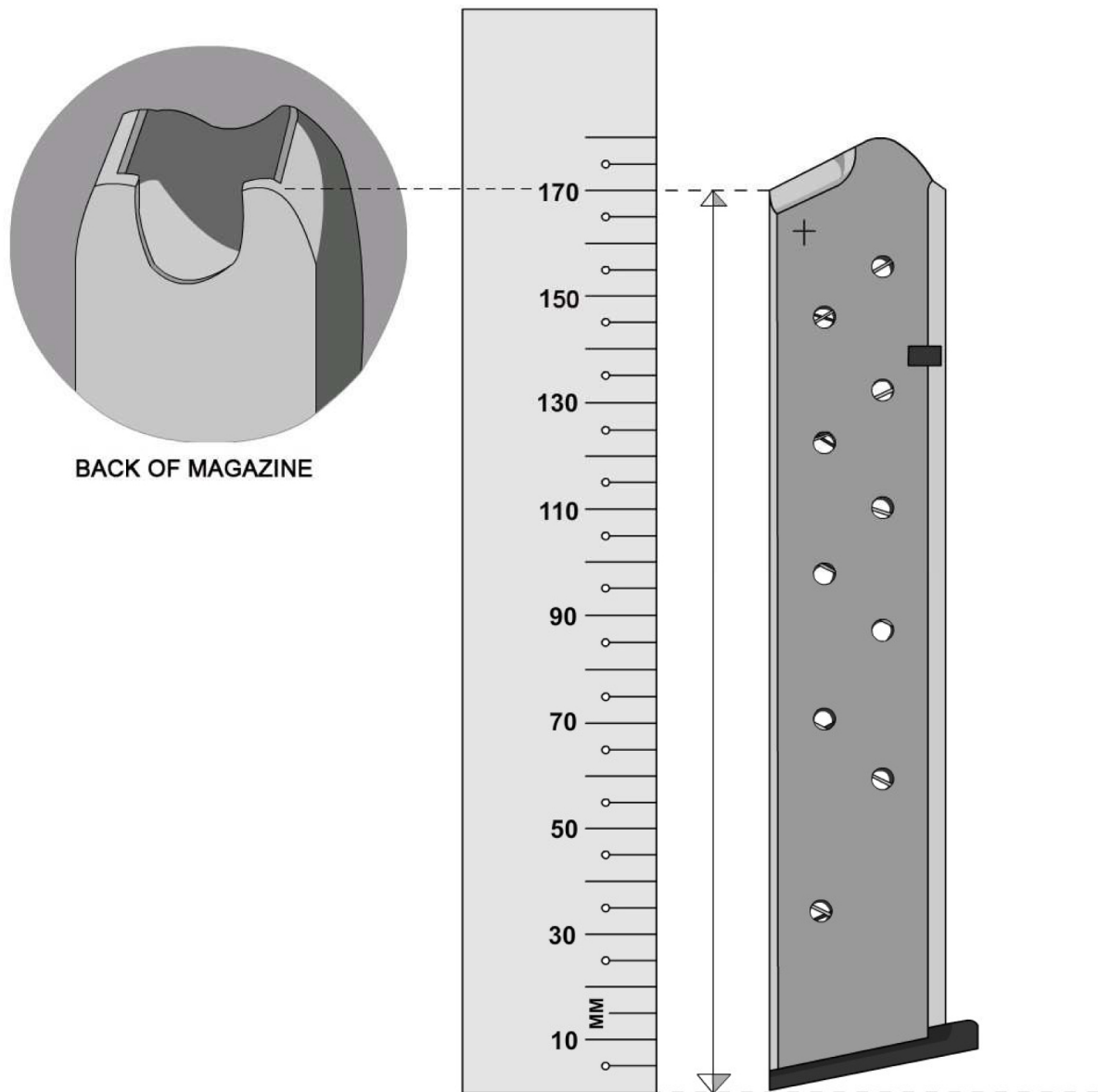
Huomautus

Huhtikuussa 2012 IPSC:n hallitus antoi seuraavat sääntötulkinnat koskien tammikuussa 2012 julkaistuja IPSC-haulikkosääntöjä. Nämä on julkaistu sääntökohdan 11.8.3 mukaisesti ja ne voidaan vahvistaa tai niitä voidaan muuttaa IPSC:n yleiskokouksessa 2012:

a. Liitteessä D mainittujen standard- ja standard manual-divisioonien osalta todetaan, että kaikki sellaiset lisävarusteet ja muutokset, joita ei ole erikseen kielletty, on sallittu.

b. Liitteessä D mainitun open-divisioonan osalta todetaan, että kohdan 18 teksti "Irrotettavat lippaat, joiden kapasiteetti on korkeintaan 12 patruunaa, ovat sallittuja", tarkoittaa että lippaita ei saa olla suunniteltu yli 12 patruunalle.

Liite E1: Lippaan mittaaminen [P]



Lipas asetetaan pystyyn tasaiselle alustalle ja mitataan alustasta ylöspäin huulten takaosaan kuten kuvassa. Ainoastaan suorat, jäykät lipput, on sallittu (ts. joustavat, rumpulipput, J:n, L:n, T:n tai vastaavan muotoiset lipput, on kielletty).

Liite E1: Patruunatyypit [H]

Yleistä

1.	Minimi-PF	480
2.	Minimi haulipanoksen paino	Ei
3.	Minimikaliiperi	20
4.	Pituus	Ei rajoituksia
5.	Ainoastaan tehdaspatruunat	Ei, itseladatut patruunat hyväksytään
6.	Lyijyhauhit	Sallittu paikallisten ympäristömääräysten rajoissa
7.	Vismuuttihauhit	Sallittu
8.	Volframipohjaiset haulit	Sallittu ainoastaan hajoaville tauluille, paperitauluille ja synteettisille tauluille
9.	Teräshauhit	Sallittu ainoastaan hajoaville tauluille, paperitauluille ja synteettisille tauluille
10.	Panssarin läpäisevät	Kielletty
11.	Sytyttävät	Kielletty
12.	Valojuovat	Kielletty
13.	Välitulppa	Kilpailunjärjestäjä saa vaatia ainoastaan kuitupohjaisten välitulppien käyttöä ympäristösyistä mutta tämä rajoitus on ilmoitettava ennen kilpailua

14. Asemilla voidaan vaatia ammuttavaksi joko lintuhauli-, susihauli- tai täyteispatruunoilla (esim. ammuttaessa paperitauluihin, tai erityisillä vain täyteisillä ammuttavilla asemilla).

15. Kaikki ampumatarvikkeet ovat paikallisten lakien alaisia ja täyteispatruunoiden käyttöön tulisi suhtautua erityisellä huolella.

16. Kilpailunjärjestäjät saavat rajoittaa patruunassa olevien pellettien maksimimäärää millä hyvänsä asemalla, jossa ammutaan susihauleilla paperitauluihin. Tämä rajoitus koskee koko asemaa.

Kaliiperille 12 suositeltava pellettien maksimimäärä patruunaa kohti on 9.

Kaliiperille 20 ja 16 on äärimmäisen hankalaa löytää muita kuin ”1 Buck”, ”2 Buck” tai ”3 Buck” - kokoisilla hauleilla ladattuja patruunoita ja näissä on 12-20 pellettiä. Pellettimäärä tulisi asettaa helposti saatavilla olevien patruunoiden mukaan.

On mahdollista asettaa eri maksimimäärät 12-, 16- ja 20-kaliiperisille patruunoille.

17. Kilpailunjohtaja tai ratamestari voi turvallisuussyistä rajoittaa haulipanoksen maksimikokoa tai sallittuja patruunatyyppejä. Tällaiset rajoitukset on julkaistava ennen kilpailua.

18. Kilpailussa ei tarvitse käyttää kaikkia patruunatyyppejä.

19. Lintuhauli- ja susihaulipatruunat ovat sellaisia, joissa haulipanos hajoaa helposti. Minkä hyvänsä aineen, kuten liiman tai hartsin, joka kiinnittää haulit toisiinsa, katsotaan olevan ristiriidassa IPSC-sääntökirjan määrittelemien patruunatyypin kanssa. Lisäksi tällaisten aineiden käyttö voi johtaa [sääntöjen 5.5.6 ja 10.5.15](#) mukaisiin seurauksiin. Tämä ei koske normaaleja puskurimateriaaleja, jotka saattavat parantaa osumakuviota mutta eivät kiinnitä (liimaa) hauleja toisiinsa.

20. Level III tai korkeammissa kilpailuissa saadaan vaatia ammuttavaksi korkeintaan 80 laukausta (yhteensä) susihauli- ja täyteispatruunoilla.

Lintuhaulit

Lintuhauleilla paperitauluun ammutuista osumista ei lasketa pisteitä.

Hyväksyttävät lintuhaulien koot

Haulikoot 3,5-2,0 mm (0,138-0,08 tuumaa) ovat kaikki hyväksyttäviä.

USA:laisen luokituksen mukaan koot 3-9 ovat hyväksyttäviä.

Vastaavat paikalliset koot ovat niin ikään hyväksyttäviä, esim Ison-Britannian koot 2-9 ovat hyväksyttäviä.

Susihaulit

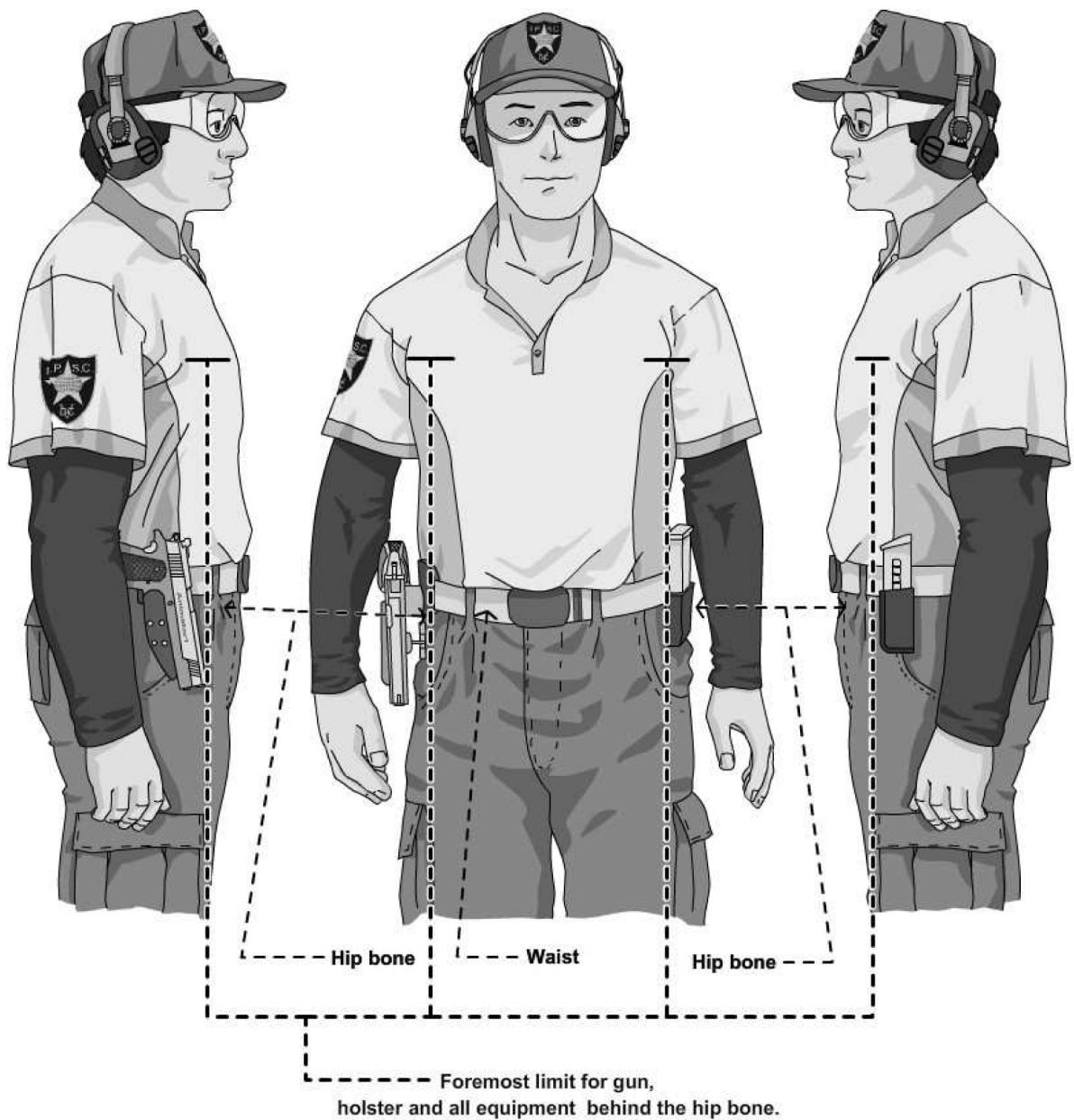
Hyväksyttävät susihaulien koot (mutta katso huomautus ylempänä)

USA	UK	Tuumaa	Metrinen	Tyypillinen pellettien määrä 12-kaliiperisessa patruunassa
000 Buck	LG	0,36 tuumaa	9,1 mm	6-8
00 Buck	SG	0,33 tuumaa	8,4 mm	9-12
0 Buck		0,32 tuumaa	8,1 mm	12
1 Buck	Spec. SG	0,30 tuumaa	7,6 mm	12-16
2 Buck		0,27 tuumaa	6,9 mm	18
3 Buck		0,25 tuumaa	6,4 mm	20
4 Buck	SSG	0,24 tuumaa	6,1 mm	27

Täyteiset

Mikä hyvänsä täyteispatruuna joka ei riko tämän sääntökirjan sääntöjä eikä paikallisia lakeja.

Liite E2: Piirros varusteiden sijoittelusta [P]



Lonkkaluu Vyötärö Lonkkaluu

Aseen, kotelon ja kaikkien varusteiden täytyy olla lonkkaluun etukärjen takana.

Liite E3: Production-divisioona - kahvan teippaus [P]

Alla olevassa kuvassa on esitetty alue, johon saa laittaa yhden kerroksen teippiä (väistämätön ja vähäinen korkeintaan 2cm päällekkäisyys sallitaan):









Teippiä voidaan laittaa ainoastaan pisteiviivoin rajatuille alueille, joihin kuuluvat kahvan etu- ja takareunat. Teippiä ei kuitenkaan saa laittaa mihinkään kohtaan luistia, liipasinta, liipasinkaarta, tai mihinkään vipuun tai nappiin. Teipillä ei myöskään saa estää kahvavarmistimen toimintaa.

Liite E4: Laukaisuvastuksen mittaaminen [P]

Mikäli divisioona määrittää laukaisuvastuksen, pistoolit testataan seuraavasti:

1. Lataamaton pistooli valmistellaan kaksitoimilaukausta varten;
2. Punnus tai mittari asetetaan niin lähelle liipasimen etupuolen keskikohtaa kuin mahdollista;
3. Liipasimen täytyy joko:
 - (a) Nostaa ja pitää 2.27 kg (5 lbs) paino nostettaessa asetta pitäen sen piippua kohtisuoraan ylöspäin; tai
 - (b) Tuottaa vaa'alla vähintään 2.27 kg laukaisuvastus mitattaessa ratamestarin määrämällä tavalla;
4. Jompikumpi ylläolevista kokeista suoritetaan korkeintaan kolmesti;
5. Jos iskuvasara tai iskuri ei laukea yhdelläkään kolmesta yrityksestä kohdassa 3(a) tai mikäli vaa'an lukema ei alita 2.27 kg (5 lbs) kohdassa 3(b), pistooli on läpäissyt testin.
6. Mikäli iskuvasara tai iskuri laukeaa kaikilla kolmella (3) yrityksellä kohdassa 3(a) tai vaa'an lukema alittaa 2.27 kg kohdassa 3(b), ase ei ole läpäissyt testiä ja [sääntö 6.2.5.1](#) astuu voimaan.

Liite F1: Pisteytyskäsimerkit

		
A - Aarne - Alpha	C - Celsius - Charlie	D - Daavid - Delta
		
Ohilaukaus Miss - Mike	Sakkotaulu No-Shoot	Tulkataan uudelleen Re-Score

Mikäli ammutaan kaksi laukausta per taulu, käytetään molempia käsiä.

Hakemisto

Aihe	Osio tai sääntö
A3/B – taulu	4.2.1/Liite B6
A4/A – taulu	4.2.1/Liite B5
Aikataulu	6.6
Ajanottolaitteet	9.10
Alkoholi	10.7
Ampumalinja	2.1.7
Ampumapaikat yhteisellä ampumalinjalla	2.1.7
Ampumapaikkaan palaaminen	10.2.9
Ampumasektorit	2.1.2
Aseenkäsittelyalue	
Kovat tai harjoituspatruunat	2.4.4
Käyttö	2.4.3
Rakentaminen	2.4.2
Ase	
Asettaminen maahan	10.5.3
Etäisyys kehosta	5.2.5
Korkeus	5.2.7.2
Käyttökelpoinen ja turvallinen	5.1.6
Laukaisuvastus	5.1.4
Muutokset	5.1.8
Olkatuet	5.1.10
Piipun suunta kotelossa	5.2.7.3
Reisikotelot	5.2.7.1
Sarjatuli- tai pursketoiminen -	5.1.11
Useampi kuin yksi	5.1.9
Uudelleenkotelointi	2.2.2.4 / 8.2.5
Vaihto	5.1.7
Valmiusasento	8.2.1
Valmiustilat	8.1
Aseeseen ladattava patruunamäärä	8.1.4
Aseet	5.1 / Liite D
Aseiden käsittely	
Aseenkäsittelyalueet	2.4 / 10.5.1
Turvaton	10.5.1
Asema	6.1.2
Asemakuvaukset	
Muutokset	3.2.3
Tiedot	3.2
Vaatimukset	3.2.1
Asemapisteen / tulokset	9.2
Aseman rakennus	
Kriteerit	2.2
Muutokset	2.3

Aihe	Osio tai sääntö
Yleiset säännökset	2.1
Aseman suunnittelu	
Yleiset periaatteet	1.1
Aseman tiedot	
Asemakuvaukset	3.2
Paikalliset, alueelliset ja kansalliset säädökset	3.3
Yleiset säännökset	3.1
Asemat	
Asematyypit	1.2
Jakauma	1.2.1.4
Määritelmä	6.1.1
Tietojen julkaisu	3.1
Asetelineet	2.4.2/5.2.1
Asianmukainen vaatetus	5.3
Avustaminen	8.6
Classic-divisioona	Liite D3
Comstock-pistelaskutapa .	9.2.1
Rangaistukset	9.4
Cooper-tunneli	
Rakentaminen	2.2.5
Rangaistukset	10.2.5
Divisioonien, sarjojen ja joukkueiden tunnustaminen	Liite A2
Divisioonat	6.2
Hylkääminen	6.2.6
Ilmoittamatta jättäminen	6.2.5
Poistetut -	6.2.5
Tunnustus	6.2.1 / Liite A2
Useampi kuin yksi	6.2.4
Vaatimusten täyttämättä jättäminen	6.2.5.1
DVC	1.1.3
Edustusosoikeus	6.5.2
Epäurheilijamainen käytös	10.6
Esteet	2.1.6, 2.2.3
Grand Tournament	6.1.5
Haaste	1.1.7
Hallinto, kilpailun	7
Heikompi käsi	1.1.5.3 / 1.1.5.4
Veto	8.2.4
Heikompi olkapää	1.1.5.3
Rangaistus väärältä olkapäältä ampumisesta	10.2.8
Huoltopäällikkö	7.1.4
Hygienia-alueet	2.7
Hylkääminen	10.3
Epäurheilijamainen käytös	10.6
Joukueen jäsen	6.4.6
Kielletyt aineet	10.7
Liike	10.5.10
Sormi liipasinkaaren sisäpuolella	10.5.8 - 10.5.10

Aihe	Osio tai sääntö
Turvaton aseenkäsittely	10.5
Vahingonlaukaus	10.4
Hyväksyntä	1.3
Häirintä	8.6
Häiriöt	
Kilpailijan varusteet	5.7
Ratalaitteet	4.6
ICS	6.7
IPSC-minitaulu	Liite B3
IPSC:n jäsenyys	6.5.1
IPSC-taulu	Liite B2
Irtoavat platet	Liite C3
Joukkueen jäsen	
Hylkäys	6.4.6
Vaihtaminen	6.4.4 - 6.4.6
Joukkueet	6.4
Julkaistut asemat	3.1.1
Junior - joukkueet	Liite A2
Junior-sarja	Liite A2
Jäsenyys	6.5
Kahvaan asennettava teippi	Liite E3
Kalibrointi	Liite C1
Kalibrointiase	Liite C1
Kalibrointipatruunat	Liite C1
Kaliiperi	
Divisioonat	Liite D
Minimi -	5.1.2
Kantaminen ja säilytys	5.2
Rikkomukset	10.5.1
Katoavat taulut	9.9.2
Kauppialueet	2.6
Keskipitkät asemat	1.2.1.2
Kielletyt aineet	10.7
Kiinnikkeet, patruuna-	5.2
Kiipeämisapuvälineet	2.2.2
Kiivettävät esteet	2.2.2
Kilpailijan asema ja valtuutus	6.5
Kilpailijan varusteiden toimintahäiriö	5.7
Kilpailu	
Divisioonat	6.2 / Liite D
Esikilpailu	6.6.2
Johtaja	7.1.6
Määritelmä	6.1.3
Sarjat	6.3 / Liite A2
Tasot (Level)	Liite A1
Toimitsijat	7.1

Aihe	Osio tai sääntö
Yleiset periaatteet	6.1
Kilpailutyypit	6.1
Koeampuminen / tarkkuutus	2.5
Kuulosuojat	5.4
Kotelo	
Hihna tai läppä	5.2.5.3
Liipasimen peittäminen	5.2.7.4
Siirtäminen	5.2.5.3
Sijainti vyöllä	5.2.5 / Liite E2
Tunnelissa	10.5.4
Valinta	5.2.6
Varusteet	5.2
Virka-asekotelot	5.2.8
Vyö	5.2.3
Kulissit	2.2.6
Laatu	1.1.2
Ladattu ase	10.5.13
Lady - joukkueet	Liite A2
Lady - sarja	Liite A2
Lataus - ”Optiot”	8.1.1
Lenkit, patruuna-	5.2
Liiga	6.1.6
Liike	8.5
Liikkuvat taulut	
Rangaistukset	9.9
Pisteytys	9.9
Liipasin	
- kengät	5.1.5
Laukaisuvastus	5.1.4 / Liite E4
Peitetty	5.2.7.4
Lintuhaulit	Liite E1 [H]
Lippaanvaihto	8.4
Pakotettu -	1.1.5.2
Lippaat	
Divisioona	Liite D
Pudotettu	5.5.3
Vara -	5.5.3
Lippu	5.2.1/8.3.7
Luodinnopeuden mitta	
Mitattavat patruunat	5.6.3.2
Mitattavat patruunatyypit	5.6.1.1
Mittausjärjestely, kilpailijat	5.6.3
Saatavuus	5.6.1
Tarkastus	5.6.2
Voimakero	5.6.1
Luokittelu / luokitteluasemat	1.2.2.1
Lyhyet asemat	1.2.1.1

Aihe	Osio tai sääntö
Läpäisemättömät kulissit	9.1.6
Läpäisemättömät taulut	9.1.5
Läpäisemätön suoja	
Piilotetut taulut	4.1.4 / 4.2.3
Läkkeet	10.7
Maalitaulut	
Ennen aikojaan paikattu	9.1.3
Esittäminen	2.1.8.4
Haastaminen	9.6
Hajoavat	4.4
Katoavat	9.9.5
Hyväksytyt	4.1.1
- jotka eivät täytä esitettyjä vaatimuksia	4.1.1.1
Katoavat / liikkuvat	9.9
Koskettaminen	9.1.2
Kulma	2.1.8.4
Lähestyminen	9.1.1
Läpäisemättömät	9.1.5
Mitat	Liitteet B ja C
Paikkaamatta jääneet -	9.1.4
Pisteyttäminen	9.4
Sijoittelu	2.1.8
Suojat	2.3.5
Virhetoiminta	4.6
Major	5.6.1.2
Maksimipisteet	9.2
Metallitaulut	
Hyväksytyt	4.3
Tyypit	4.3
Versiot	4.3
Minimietäisyys	
Metallitaulut	2.1.3
Minor	5.6.1.1
Modifed – divisioona	Liite D7
Nopeus	1.1.3
Olkatuet	5.1.10
Open-divisioonat	Liite D1, D6 ja D7
Patruunat	5.5
Haulikoot	Liite E1 [H]
Kielletyt -	5.5.4 / 5.5.5
Turvattomat -	5.5.6
Tyypit	Liite E1 [H]
Vara -	5.5.3
Viralliset kilpailu -	5.8
Patruunatyypin sekoittaminen asemalla	2.1.12
Patruunoiden käsittely	10.5.12
Pienin mahdollinen tulos	9.5.5
Pikalaturit	5.5.2/Liite D

Aihe	Osio tai sääntö
Piippu	
Suunta	10.5.2
Suunta koteloituna	5.2.7.3
Pisteyttäminen	
Arvot	9.4
Kaksinkertaiset pisteet	9.4.1
Käsimerkit	Liite F1
Käytäntö	9.5
Menetelmä	9.2
Ohjelmat	9.11
Puuttuvat osumat	9.4.4
Rangaistukset	10
Sakkotaulut	9.4.2 / 9.4.3
Tasatulokset	9.3
Varmistaminen	9.6
Vastuu	9.8
Pitkät asemat	1.2.1.3
Platet	4.3 / Liite C3
Popperit	
Asennus	Liite C2
Käyttö ja kalibrointi	Liite C1
Maalitaulut	4.3
Mitat	Liite C2
Pisteytys	Liite C2
Production-divisioona	Liite D4
Proseduurivirhe	10
Avustaminen / häirintä	8.6
Taulujen lähestyminen / koskeminen	9.1.1 / 9.1.2
Protesti	11.1
Aikaraja	11.3
- maksu	11.4.1
- maksu kun protesti hylätään	11.4.2
Toimintatapa	11.5
Pudonneet lippaat, pikalaturit tai patruunat	5.5.3
Pudonnut ase	10.5.3 / 10.5.14
Pudotusohjelma	1.2.2.2
Pyyhkäisy	10.5.5
Pääratatuomari	7.1.2
Radan tai ratalaitteiden muutokset	2.3
Rata	
Hallinto	7
-komennot	8.3
-laitehäiriö	4.6
-laitteet	4.6
-mestari	7.1.5
Muutokset	2.3
Pinta	2.1.5
Suorituksen muutos	3.2.3

Aihe	Osio tai sääntö
Toimintatavat	
Tähtäinkuva	8.7
Varaslähtö	8.3.4.1
-tuomari	7.1.1
Rangaistukset	10
Rangaistus tehtävän tekemisen sijasta	10.2.10
Reisikotelot	5.2.7.1
Revolveri	
Ampumasuorituksen jälkeen	8.3.7
Divisioona	Liite D5
Valmiustila	8.1.1
Rikelinjan rikkominen	10.2.1
Ammuttu laukauksia	10.2.1
Ei ammuttu laukauksia	10.2.1
Rikelinjat	
Esteet	2.2.3.2
Käyttö	2.2.1
Lisääminen tai muuttaminen	2.3
Rangaistukset	10.2.1
Rikkoutunut pistooli	5.7
Sakkotaulut	
Osumat	9.4.2 / 9.4.3
Sarja	6.3 / Liite A2
Semi Auto – divisioonat	Liite D6
Senior - joukkueet	Liite A2
Senior-sarja	Liite A2
Sijaisase	5.1.7
Silmäsuojat	5.4
Standard-divisioonat	Liite D2, D6 ja D7
Standard Manual – divisioona	Liite D7
Standby	8.3.3
Suoja	
Läpäisemätön	4.1.4.1 / 4.2.3
Läpäisevä	4.1.4.2
Super Senior - sarja	Liite A2
Susihaulit	Liite E1 [H]
Säteittäiset repeämät	9.5.4
Sääntötulkinnat	11.8
Talviliipasimet/-liipasinkaaret	5.1.5
Tarkkuus	1.1.3
Tasapaino: Tarkkuus, voima, nopeus	1.1.3
Taulujen lähestyminen	9.1.1
Taulun ampumatta jättäminen	9.5.6
Katoavat/liikkuvat taulut	9.9
Rangaistus	10.2.7
Tournament	6.1.4
Tuloslaskentavastaava	7.1.3

Aihe	Osio tai sääntö
Tuloskaavakkeet	9.7
Tunnelit	2.2.4
Turvallisuus	
Aseet	5.1.6
Asemansuunnittelu	1.1.1
Epäkäytännöllinen toiminta	2.1.4
Isäntäorganisaation vastuu	2.1.1
Paikalliset säädökset	3.3
Pistoolit	5.1.6
Suojalasit	5.4
Turvaton aseenkäsittely	10.5
Tähtäimet	5.1.10
Täyteiset	Liite E1 [H]
Universal – taulu	Liite B4
Uudelleenkotelointi	
Asemasuunnittelussa	8.2.5
Kilpailijan aloitteesta	8.2.5
Uusinnasta kieltäytyminen	2.3.3.3
Vahingonlaukaus	10.4
Vahvempi käsi	1.1.5.3 / 1.1.5.4
Vaihtelevuus	1.1.4
Vaikeus	1.1.6
Vallit, kiipeäminen kielletty	2.1.9
Valmius	
-asennot	8.2
-tilat	8.1 / 8.2
Vapaatyyli	1.1.5
Varaslähtö	10.2.6
Vetoomusjury	
Aikarajat	11.3
Järjestys	11.3
Kokoonpano	11.2
Päätös	11.6
Toimintatapa	11.5
Virallinen aika	9.10
Virka-asekotelot	5.2.8
Voima	1.1.3
Voimakerron	5.6
Maksimi -	5.5.6.3
Vyö	
Divisioonakohtaiset määräykset	Liite D
Kiinnitys	5.2.3
Naiset	5.2.3.1
Välitulppa	
Irtoava	2.1.10

Aihe

Luodinnopeuden mittaus
Pisteytys
Yhteinen ampumalinja

Osio tai sääntö

[5.6.3.3](#)

[9.5.9/9.5.10](#)

[2.1.7](#)