

**IPSC-I/2017**



# **PRACTICAL-AMMUNNAN ILMAPISTOOLISÄÄNNÖT (ACTION AIR)**

Voimassa 15.3.2017 alkaen.

Hyväksytty Suomen Ampumaurheiluliiton liittohallituksen kokouksessa 15.3.2017.

Säännöt noudattavat IPSC:n kilpailusääntöjä.

# Sisällys

Käännöksen alkusanat .....	6
1 Ohjelman suunnittelu .....	7
1.1 Yleiset periaatteet .....	7
1.2 Ohjelmatyypit .....	8
1.3 IPSC:n hyväksyntä .....	9
2 Rata ja ohjelman rakenteet .....	10
2.1 Yleiset säännökset .....	10
2.2 Ohjelman rakennuskriteerit .....	11
2.3 Muutokset ohjelman rakenteisiin .....	12
2.4 Aseenkäsittelyalueet .....	13
2.5 Koeammunta / kohdistusrata .....	14
2.6 Kauppialueet .....	14
2.7 Hygienialueet .....	14
2.8 Lippaantäyttöalueet .....	14
3 Ohjelman tiedot .....	15
3.1 Yleiset säädökset .....	15
3.2 Kirjallinen asemakuvaus .....	15
3.3 Paikalliset, alueelliset tai kansalliset säännöt .....	16
4 Ratalaitteet .....	17
4.1 Maalitaulut - yleiset periaatteet .....	17
4.2 IPSC:n hyväksymät taulut - paperiset .....	18
4.3 IPSC:n hyväksymät taulut - kovat .....	18
4.4 Hajoavat taulut .....	19
4.5 Ratalaitteiden tai radan maapohjan korjailu .....	20
4.6 Ratalaittehäiriöt ja muita seikkoja .....	20
5 Kilpailijan varusteet .....	21
5.1 Aseet .....	21
5.2 Kotelo ja muut kilpailijan varusteet .....	22
5.3 Asianmukainen vaatetus .....	23
5.4 Silmäsuojaimet .....	23
5.5 Ammukset ja niihin liittyvät varusteet .....	24
5.6 Voimakerron .....	24

5.7 Toimintahäiriöt - kilpailijan varusteet .....	24
5.8 Virallinen ponnekaasu .....	25
6 Kilpailun rakenne .....	26
6.1 Yleiset periaatteet .....	26
6.2 Kilpailun divisioonat .....	26
6.3 Kilpailusarjat .....	27
6.4 Maajoukkueet .....	27
6.5 Kilpailijan asema ja valtuutus .....	28
6.6 Kilpailijoiden aikataulutus ja ryhmittely .....	29
6.7 Kansainvälinen luokittelujärjestelmä ("ICS") .....	29
7 Kilpailun hallinto .....	31
7.1 Kilpailun toimitsijat .....	31
7.2 Kilpailun toimitsijoiden kurinpito .....	31
7.3 Toimitsijoiden nimittäminen .....	32
8 Ampumaohjelma .....	33
8.1 Aseen valmiustilat .....	33
8.2 Kilpailijan valmiustila .....	34
8.3 Ratakomennot .....	34
8.4 Lataaminen, uudelleenlataaminen tai tyhjentäminen ampumaohjelman aikana .....	36
8.5 Liike .....	36
8.6 Avustaminen tai häirintä .....	36
8.7 Tähtäinkuva, tyhjälaukaukset ja ohjelmaan tutustuminen .....	37
9 Pisteytys .....	38
9.1 Yleisiä säännöksiä .....	38
9.2 Pistelaskentamenetelmä .....	39
9.3 Tasatuloksen ratkaisu .....	40
9.4 Taulujen piste- ja rangaistusarvot .....	40
9.5 Taulujen pisteyttämiskäytäntö .....	40
9.6 Tuloksen varmistaminen ja haastaminen .....	41
9.7 Tuloskaavakkeet .....	41
9.8 Vastuu tulosten kirjaamisesta .....	42
9.9 Katoavien taulujen pisteytys .....	43
9.10 Virallinen aika .....	43
9.11 Tuloslaskentaohjelmat .....	44

10 Rangaistukset ja hylkäämiset .....	45
10.1 Toimintavirheet - yleisiä säännöksiä .....	45
10.2 Toimintavirheet - esimerkkejä .....	45
10.3 Hylkääminen - yleisiä säännöksiä .....	46
10.4 Hylkääminen - vahingonlaukaus .....	47
10.5 Hylkääminen - turvaton aseenkäsittely .....	47
10.6 Hylkääminen - epäurheilijamainen käytös .....	49
10.7 Hylkääminen - kielletyt aineet .....	49
11 Vetoomusjury ja sääntöjen tulkinta .....	50
11.1 Yleiset periaatteet .....	50
11.2 Vetoomusjuryn kokoonpano .....	50
11.3 Aikarajat ja järjestys .....	51
11.4 Maksut .....	51
11.5 Toimintatapa .....	51
11.6 Päätös ja siitä seuraavat toimet .....	52
11.7 Kolmannen osapuolen protesti .....	52
11.8 Sääntöjen tulkitseminen .....	52
12 Sekalaiset asiat .....	54
12.1 Liitteet .....	54
12.2 Kieli .....	54
12.3 Vastuuvapauslauseke .....	54
12.4 Sukupuoli .....	54
12.5 Sanasto .....	54
12.6 Mitat .....	56
Liite A1: IPSC-ilmapistoolin kilpailutasot (Level) .....	57
Liite A2: IPSC:n hyväksyntä .....	59
1. Divisioonat: .....	59
2. Sarjat .....	59
3. Yksittäiset sarjat .....	59
4. Joukkuesarjat .....	59
Liite A3: Pudotuskaavio <i>[ei käännetty]</i> .....	61
Liite A4: Hyväksytyt asemamäärät .....	62
Liite B1: Taulujen esittäminen .....	63
Liite B2: IPSC-ilma-asetaulu .....	64

Liite C1: IPSC-ilma-asepopperien kalibrointi .....	65
Liite C2: IPSC-ilma-asepopperit .....	66
Liite C3: IPSC-lopetuslevy .....	67
Liite D1: Ilmapistoolin Open-divisioona .....	68
Liite D2: Ilmapistoolin Standard-divisioona .....	69
Liite D3: Ilmapistoolin Classic-divisioona .....	70
Liite D4: Ilmapistoolin Production-divisioona .....	71
Liite E1: Lippaan mittaaminen .....	73
Liite E2: Piirros varusteiden sijoittelusta .....	74
Liite E3a: Production-divisioona - kahvan teippaus .....	75
Liite E3b: Kaikki divisioonat - pistoolin kahvan takaosa .....	76
Liite E4: Piipun pituuden mittaus .....	77
Liite E5: Varustetarkastuslomakkeen malli .....	78
Liite F1: Pisteytyskäsimerkit .....	79
Hakemisto .....	80

# Käännöksen alkusanat

Käännös: Riku Kalinen ja Saku Hujala.

Taitto: Riku Kalinen.

Käännös noudattaa kansainvälisen lajiliiton sääntöjä ja se on tehty harrastajavoimin. 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 kuvallitteita ei ole käännetty. Osia copyright-, tavaramerkki-, ja vastuuvapauslausekkeista on jätetty käännöksestä pois.

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

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

## Muutoshistoria

Versio	Pvm	Muutokset
	10.1.2017	2016 yleiskokouksen muutokset Virheiden korjauksia
	29.1.2017	SAL practical-jaosto
	27.2.2017	SAL kilpailuvaliokunta
Lopullinen	15.3.2017	SAL liittohallitus

Alkuteoksen copyright © 2016

International Practical Shooting Confederation

Box 972, Oakville, Ontario, Canada L6K 0B1

Puh. +1 289 689 4772

Fax +1 208 978 2898

Email [rules@ipsc.org](mailto:rules@ipsc.org)

Web [www.ipsc.org](http://www.ipsc.org)

# 1 Ohjelman suunnittelu

Seuraavassa olevat ohjelmansuunnittelun yleiset periaatteet esittävät kriteerit, vastuut ja rajoitukset, joita ohjelman suunnittelijoiden, IPSC ampumaurheilun arkkitehtinä, 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 ohjelmansuunnittelun kilpailullisen haasteen laadusta. Ampumaohjelmat 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 ampumaohjelma riippuu suuresti siinä esitettyjen haasteiden luonteesta. Ohjelmat tulee kuitenkin suunnitella, ja IPSC-kilpailut viedä läpi siten, että kaikkia näitä elementtejä arvioidaan tasapuolisesti. IPSC-ilmapistoolikilpailuissa ei huomioida vähimmäistehovaatimuksia (katso [sääntö 5.6.1](#)).
- 1.1.4 Vaihtelevuus - IPSC-ampumahaasteet ovat vaihtelevia. Vaikka ei olekaan pakollista suunnitella uusia ohjelmia jokaiseen kilpailuun, ei yksittäistä ampumaohjelmaa 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 pistoolikilpailuissa maaleja tulee voida ampua ”sieltä mistä näkyy” periaatteella. Ampumasuoritukset eivät saa vaatia lähtömerkin jälkeen pakollisia uudelleenlatauksia 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 Tason I ja tason II kilpailuiden ei tarvitse noudattaa täsmällisesti vapaan tyylin vaatimusta ja ammusmäärärajoituksia ([katso osio 1.2](#))
  - 1.1.5.2 Lyhyet ohjelmat ja luokitteluohjelmat voivat sisältää pakollisia uudelleenlatauksia ja voivat määrätä ampuma-asennon tai paikan. Mikäli pakollinen uudelleenlataus on määrätty, se on suoritettava sen jälkeen, kun kilpailija ampuu ensimmäistä taulua ja ennen viimeisen taulun ampumista. Rikkomuksista rangaistaan yhdellä toimintavirheellä.
  - 1.1.5.3 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.
  - 1.1.5.4 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](#).
  - 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.

## 1.2 Ohjelmatyypit

IPSC-kilpailut voivat sisältää seuraavan tyyppisiä ampumaohjelmia:

### 1.2.1 Yleiset ohjelmat

- 1.2.1.1 Lyhyt ohjelma - Saa vaatia enintään 12 ammusta suorituksen aikana. Ohjelman suunnitelma ja rakenne ei saa vaatia enempää kuin 9 pisteosumaa mistään yksittäisestä paikasta tai näkymästä.
- 1.2.1.2 Keskipitkä ohjelma - Saa vaatia enintään 24 ammusta suorituksen aikana. Ohjelman suunnitelma ja rakenne ei saa vaatia enempää kuin 9 pisteosumaa mistään yksittäisestä paikasta tai näkymästä eikä sallia kilpailijan ampuvan kaikkia maaleja mistään yksittäisestä paikasta tai näkymästä.
- 1.2.1.3 Pitkä ohjelma - Saa vaatia enintään 32 ammusta suorituksen aikana. Ohjelman suunnitelma ja rakenne ei saa vaatia enempää kuin 9 pisteosumaa mistään yksittäisestä paikasta tai näkymästä eikä sallia kilpailijan ampuvan kaikkia maaleja mistään yksittäisestä paikasta tai näkymästä.
- 1.2.1.4 IPSC:n hyväksymä ohjelmien jakauma on 3 lyhyttä ohjelmaa / 2 keskipitkää ohjelmaa / 1 pitkä ohjelma (Katso taulukko [liitteessä A4](#)).
- 1.2.1.5 Tyhjällä patruunapesällä tai tyhjällä lipaskuilulla / rullalla lähtöjä (katso [osio 8](#)) ei tulisi vaatia enemmässä kuin 25%:ssa kilpailun ampumaohjelmista.

### 1.2.2 Erityiset ohjelmat

- 1.2.2.1 Luokitteluohjelmat - aluejohtajan tai IPSC:n valtuuttamat ampumaohjelmat, joiden tuloksia voidaan käyttää alueelliseen tai kansainväliseen luokitukseen. Luokitteluohjelmat tulee järjestää näiden sääntöjen mukaisesti ja suorittaa niihin liittyvien muistiinpanojen ja kaavioiden mukaisesti. Tulokset tulee esittää valtuuttavalle taholle vaaditussa muodossa (mukaan lukien mahdolliset maksut), jotta ne tunnustetaan.
- 1.2.2.2 Pudotusohjelma - Kilpailusta erillinen tapahtuma. Kaksi kilpailijaa ampuvat vuorollaan yhtäaikaaisesti kaksi identtistä ja vierekkäistä tauluryhmää karsintakilpailun erissä (katso [liite A3](#)). Tauluryhmät eivät saa vaatia enempää kuin 12 ammusta ja kunkin kilpailijan on suoritettava pakollinen uudelleenlataus ammuttuaan ensimmäistä maalia mutta ennen viimeisen maalin ampumista. Rikkomukset johtavat erän automaattiseen häviämiseen.



## 1.3 IPSC:n hyväksyntä

- 1.3.1 IPSC:n hyväksyntää haluavien kilpailun järjestäjien tulee noudattaa ohjelman suunnittelun ja rakentamisen yleisiä periaatteita sekä kaikkia muita voimassa olevia IPSC-sääntöjä ja ohjeita, jotka soveltuvat kyseiseen lajiin. Ampumaohjelmia jotka eivät noudata näitä vaatimuksia ei hyväksytä, eikä niitä saa julkistaa tai ilmoittaa IPSC:n hyväksymänä kilpailuna.
- 1.3.2 IPSC:lle esitettyjä ampumaohjelmien tauluryhmiä, ulkoasuja ja kulisseeja, joita IPSC pitää epäloogisina tai epäkäytännöllisinä, ei tulla hyväksymään (katso erillisen Target Array Book:in viimeisin versio).
- 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 ohjelmansuunnittelun 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 tai
  - 1.3.3.5 Mikäli [säännön 6.5.1.1](#) määräyksiä ei ole huomioitu.
- 1.3.4 IPSC-kilpailutasojen vaatimukset ja suositukset on määritelty [liitteessä A1](#).

## 2 Rata ja ohjelman rakenteet

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

### 2.1 Yleiset säännökset

- 2.1.1 Fyysinen rakenne - Järjestävä organisaatio on vastuussa ampumaohjelmien suunnittelusta, fyysisestä rakenteesta ja esitetyistä vaatimuksista ratamestarin hyväksynnän alaisina. Kilpailijoiden, toimitsijoiden ja katsojien vammautuminen on ehkäistävä kohtuuden rajoissa. Ohjelmien suunnittelun tulisi ehkäistä tahattomat vaaralliset toimet, mikäli mahdollista. Kilpailijoita valvovien toimitsijoiden esteetön kulku tulee huomioida.
- 2.1.2 Turvalliset ampumasuunnat - Ampumaohjelmat 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 Aluejohtajan hyväksyessä voidaan sallia asema- tai ratakohtaisia (kavennettuja tai levennettyjä) ampumasuuntia. Rikkeet käsitellään [säännön 10.5.2](#) mukaisesti. Ampumasuuntien yksityiskohdat ja mahdolliset ehdot (esim. pystysuunnassa rajoitettu piipun suunta pätee vain sormen ollessa liipaisinkaaren sisällä), täytyy julkistaa ennen kilpailua ja sisällyttää kirjalliseen asemakuvaukseen (katso myös [osio 2.3](#))
- 2.1.3 Vähimmäisetäisyydet - Aina kun kovia tauluja tai kovaa läpäisemätöntä estettä käytetään ampumaohjelmassa, on varmistettava, että kilpailijat ja kilpailun toimitsijat pysyvät turvallisella etäisyydellä niistä, kun niitä ammutaan. Jos mahdollista, tulee tämä tehdä fyysisin estein. Kovat rakenteet ampumalinjalla tulisi myös huomioida.
- 2.1.4 Taulujen sijainti - Jos ohjelma 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 ampuessa 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 – Ampumaohjelmaan kuuluvien 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 - Ampumaohjelmissa, joissa useampi kilpailija ampuu yhtä aikaa (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 ammittavaa taulua vaihdeta sakkotauluun kilpailun aikana.
- 2.1.8.2 Mikäli paperisia ja kovia tauluja käytetään lähekkäin ampumaohjelmassa, tulee huolehtia kimmokkeiden ehkäisystä paperitauluihin.
- 2.1.8.3 Mikäli IPSC-ilma-asepoppereita käytetään ampumaohjelmassa, on huolehdittava popperin alustan valmistelusta, jotta niiden toiminta on yhdenmukaista koko kilpailun ajan.
- 2.1.8.4 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](#)).

## 2.2 Ohjelman rakennuskriteerit

Ampumaohjelmaa 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 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 2 cm 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 tai selkeästi erotettu ampuma-alue, kilpailija joka oikaisee astuen maahan käytävän tai ampuma-alueen rajojen ulkopuolelle, saa toimintavirheen jokaisesta laukauksesta, joka on ammuttu oikaisun aloittamisen jälkeen.
- 2.2.2 Esteet - Ampumaohjelmat 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 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 kilpailun toimitsijoiden loukkaantumisriski vähenee.
- 2.2.2.2 Esteen laskeutumispuolen tulee olla vapaa esteistä tai luonnollisista vaaroista.
- 2.2.2.3 Kilpailijoille tulee antaa mahdollisuus kokeilla tällaisia esteitä ennen ampumasuoritustaan.
- 2.2.2.4 Kilpailijaa ei saa pakottaa koteloiimaan 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 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 ja kilpailun toimitsijan loukkaantumisen ehkäisemiseksi. Ohjelman suunnittelijan tulee selkeästi määrätä tunnelin sisäänmeno- ja poistumisalueet, sekä rajoitukset mikäli tunnelin sisältä ammutaan tauluja (esim. rikelinjat). Katso myös [sääntö 10.5.4](#).
- 2.2.5 "Cooper" tunnelit - ovat tunneleita, joissa pystyseiniä päällä on irrallista materiaalia (esim. rimoja), joka voi pudota kilpailijan tahattomien toimien seurauksena (katso [sääntö 10.2.5](#)). Tällainen tunneli voidaan rakentaa halutun korkeiseksi, mutta irtomateriaalin tulee olla riittävän kevyttä, jotta se ei aiheuta loukkaantumisvaaraa pudotessaan. Katso myös [sääntö 10.5.4](#).
- 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 rangaistusta.

## 2.3 Muutokset ohjelman rakenteisiin

- 2.3.1 Kilpailun toimitsijat voivat ratamestarin ennakkosuostumuksella muuttaa ampumaohjelman rakenteita tai suoritustapaa mistä syystä tahansa. Tällaiset muutokset tulisi suorittaa ennen aseman aloitusta.
- 2.3.2 Muutoksista täytyy ilmoittaa kaikille kilpailijoille niin pian kuin mahdollista. Vähimmäisvaatimuksena ampumaohjelman 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 ampumaohjelman jatkamisen siten, että muutos vaikuttaa vain kilpailijoihin, jotka eivät vielä 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 uusimaan ampumasuorituksensa mitätöiden kaikki aiemmat tulokset kilpailutuloksista.
  - 2.3.3.3 Jos kilpailija kieltäytyy ratatuomarin määräämästä uusinnasta, tämän säännön mukaisesti tai muusta syystä, nollataan hänen tuloksensa kyseiseltä asemalta, riippumatta mahdollisesta aiemmasta tuloksesta.
- 2.3.4 Jos ratamestari (kuultuaan kilpailunjohtajaa) 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 vetoomusjury) katsoo, että hylkäys johtui välittömästi aseman poistamisen aiheuttaneista seikoista.
- 2.3.5 Huonon sään vallitessa, ratamestari voi määrätä kaikki paperitaulut suojattavaksi läpinäkyvillä suojuksilla 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- tai reunavallit, niiden tulee olla rakennettu kestävämmän ammuksen iskemä.
- 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 aseenn ottaminen suojuksestaan tai laittaminen suojukseen, sekä koteloiminen.
  - 2.4.3.2 Vedon, tyhjälaukauksen ja koteloinnin harjoittelu lataamattomalla aseella.
  - 2.4.3.3 Harjoitella lataamista ja tyhjentämistä tyhjällä lippaalla 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 Aseenkäsittelyalueella ei saa käsitellä ammuksia irrallaan, pakattuna tai lippaissa tai pikalatureissa eikä mitään esinettä joka sisältää ponnekaasua (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 ammusten toimintaa kaikkien turvasäännösten ja valvovan ratatuomarin määräämien rajoitusten puitteissa.

## 2.6 Kauppiasalueet

- 2.6.1 Kauppiaat (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. Kootuissa aseissa eikä niiden lippaissa ei saa olla lainkaan ammuksia.
- 2.6.2 Ratamestari (kuultuaan kilpailunjohtajaa) määrittelee kauppiasalueet selkeästi, ja voi antaa "hyväksyttävän toiminnan ohjeet" 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 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 aseenkäsittelyalueella, ennen kuin he antavat aseensa kauppiaille kauppiasalueella.

## 2.7 Hygienia-alueet

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

## 2.8 Lippaantäyttöalueet

- 2.8.1 Kilpailijoille tulisi olla tarjolla riittävä määrä hyvin ilmastoituja lippaantäyttöalueita, joilla lippaisiin voidaan täyttää ponnekaasua ja ponnekaasu voidaan vapauttaa lippaista. Lippaantäyttöalueilla tulisi olla pöytä ja niiden rajat tulisi merkitä selvästi.

## 3 Ohjelman tiedot

### 3.1 Yleiset säädökset

Ampumaohjelman vaatimusten turvallinen noudattaminen on aina kilpailijan vastuulla. Kilpailijalle tulee kuitenkin esittää kirjallinen asemakuvaus, joka selittää riittävällä tarkkuudella nämä vaatimukset, suullisesti tai kirjallisesti. Ohjelman tiedot voidaan jakaa seuraavasti:

- 3.1.1 Julkaistut ampumaohjelmat - Rekisteröidyille kilpailijoille 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 ampumaohjelmat - Kuten [säännössä 3.1.1](#), mutta ampumaohjelman yksityiskohtia ei julkaista ennalta. Ampumaohjelman ohjeet annetaan kirjallisessa asemakuvauksessa.

### 3.2 Kirjallinen asemakuvaus

- 3.2.1 Ratamestarin hyväksymä näiden sääntöjen mukainen kirjallinen asemakuvaus täytyy asettaa esille kullekin ampumaohjelmalle ennen kilpailun alkua. Tämä kuvaus on etusijalla kaikkiin muihin ennalta julkaistuihin tai muuten kilpailijoille esitettyihin kuvauksiin nähden. Sen täytyy sisältää vähintään:
  - Taulut (tyypit ja määrät)
  - Pisteytettävien ammusten määrä
  - Aseen valmiustila
  - Lähtöasento
  - Ajanoton alku: ääni tai näkyvä merkki
  - Ajan päättyminen: viimeinen laukaus tai lopetuslevy
  - Mikäli lopetuslevyä käytetään, sen sijainti
  - Toiminta
- 3.2.2 Ampumaohjelmasta vastaavan ratatuomarin tulee lukea kirjallinen asemakuvaus sanatarkasti kaikille ryhmille. Ratatuomari voi näyttää hyväksyttävän lähtöasennon ja ase valmiustilan.
- 3.2.3 Ratamestari 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 ampumaohjelmaan järjestäytyneesti. Ratatuomari määrää tutustumiseen sallitun ajan ja tämän tulisi olla sama kaikille kilpailijoille. Jos ampumaohjelma 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 ja IPSC:n hallituksen erityistä lupaa.



## 4 Ratalaitteet

### 4.1 Maalitaulut - yleiset periaatteet

- 4.1.1 IPSC-pistoolikilpailuissa saa käyttää vain sellaisia tauluja, jotka ovat IPSC:n yleiskokouksen hyväksymiä ja täyttävät [liitteissä B ja C](#) esitetyt vaatimukset.
- 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-ilma-asetaulun osuma-alueen tulee olla vaaleanruskea, paitsi milloin ratamestari päättää muusta väristä joko liian vähäisestä kontrastista tai taustan väriin liittyvästä syystä.
- 4.1.2.2 Ammuttavien kovien taulujen koko etupuolen on oltava valmistajan värityksen mukainen tai se voidaan maalattava yhtenäisellä värillä, mieluiten valkoisella.
- 4.1.3 Sakkotaulut on selvästi merkittävä hyvin erottuvalla "X":llä tai niiden täytyy olla keskenään samanvärisiä niin, että ne eroavat ammuttavista tauluista. Paperiset ja metalliset sakkotaulut voivat olla keskenään eri värisiä kilpailussa tai tournamentissa edellyttäen, että samasta materiaalista tehdyt sakkotaulut ovat keskenään samanvärisiä (esim. mikäli metalliset sakkotaulut ovat keltaisia, niiden täytyy olla keltaisia koko kilpailussa tai tournamentissa).
- 4.1.4 Ampumaohjelmassa käytettävät taulut voivat olla osittain tai kokonaan läpäisemättömän tai läpäisevän suojan takana seuraavasti:
- 4.1.4.1 Suoja, jonka tarkoitus on piilottaa taulu tai osa siitä katsotaan läpäisemättömäksi. Mikäli mahdollista, läpäisemättömä 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 Suoja, jonka tarkoitus on vaikeuttaa taulun näkemistä katsotaan läpäiseväksi. Laukaukset jotka ammutaan läpäisevän suojan läpi ammuttavan taulun osuma-alueelle, tulkitaan 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 ohii tai läpi nähtävissä ainakin osa.
- 4.1.5 Yksittäisen, osittamattoman taulun julistaminen kahdeksi erilliseksi tauluksi teippaamalla, maalaamalla tai muulla vastaavalla tavalla on kielletty.

- 4.1.6 Ainoastaan IPSC:n hyväksymiä tauluja ja mekaanisesti tai elektronisesti toimivia laitteita saadaan käyttää liikkuvien taulujen aktivointiin.

## 4.2 IPSC:n hyväksymät taulut - paperiset

- 4.2.1 IPSC-ilmapistoolikilpailuissa on sallittua käyttää ainoastaan yhdenlaisia paperitauluja (katso [liite B](#)).
- 4.2.2 Paperitaulujen etupuolella on oltava selvästi merkityt rajaviivat ja 0,3 cm reuna-alueet, joiden ei kuitenkaan tulisi olla nähtävissä yli 10 metrin etäisyyksille.
- 4.2.2.1 Paperisten sakkotaulujen etupuolella on oltava selvästi merkitty reuna-alue. Mikäli sakkotauluissa ei ole reuna-aluetta, on ratamestarin varmistuttava siitä, että kaikkiin sakkotauluihin merkitään 0,3 cm reuna-alueet piirtäen tai muulla keinoin.
- 4.2.3 Mikäli paperitaulun osuma-alue halutaan osittain piilottaa, ohjelman suunnittelijat voivat kuvata läpäisemättömyyden suoja yhdellä seuraavista tavoista:
- 4.2.3.1 Piilottamalla osan taulusta (katso [sääntö 4.1.4.1](#)); tai
- 4.2.3.2 Leikkaamalla tauluista reunasta reunaan pois sen osan, jonka ajatellaan jäävän läpäisemättömän suojan taakse. Leikattuihin tauluihin tulee merkitä 0,3 cm reuna-alue, jonka pitää ulottua koko leikatun osuma-alueen 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.
- 4.2.3.4 Kun paperitauluja piilotetaan, leikataan, maalataan tai teipataan, kaikista pistealueista tulee jäädä näkyviin ainakin osa.
- 4.2.4 Läpäisemättömän suoja (tai sakkotaulut) eivät saa kokonaan peittää A-aluetta osittain peitetyissä ammuttavissa tauluissa.

## 4.3 IPSC:n hyväksymät taulut - kovat

- 4.3.1 Yleisiä sääntöjä
- 4.3.1.1 Kovat taulut, jotka voivat vahingossa kääntyä osumasta sivuttain, on erityisesti kielletty. Tällaisten taulujen käyttö voi aiheuttaa IPSC:n hyväksynnän peruuttamisen.
- 4.3.1.2 Kovat taulut ja kovat sakkotaulut, joiden ratatuomari katsoo pudonneen tai kaatuneen taulun tukijalkaan tulleesta osumasta, tai muutoin vahingossa (esimerkiksi tuulen vaikutuksesta, kimmokkeesta, jne.) tulkitaan rataaitehäiriöiksi (katso [sääntö 4.6.1](#)).
- 4.3.1.3 Kovissa tauluissa eikä kovissa sakkotauluissa ei ole reuna-aluetta.
- 4.3.1.4 Kovat taulut ja kovat sakkotaulut tulkitaan osumaksi ainoastaan silloin, kun niitä on ammuttu ja ne putoavat, kaatuvat tai muuten ilmaisevat osuman.
- 4.3.2 IPSC-ilma-asepopperit

- 4.3.2.1 IPSC-ilma-asepopperit ja IPSC-ilma-aseminipopperit ovat hyväksytyjä kovia tauluja jotka on suunniteltu voiman tunnustamiseen. Ne on kalibroitava [liitteen C1](#) ohjeiden mukaan.
- 4.3.2.2 IPSC-ilma-aseminipopperit on tarkoitettu kuvaamaan pidemmälle sijoitettua IPSC-ilma-asepoppereita. Molempia kokoja voidaan käyttää samassa tauluryhmässä mikäli kaikki minipopperit on sijoitettu vähintään 2 metriä ko. tauluryhmän kauimmaista täysikokoista ammuttavaa tai sakkopopperia pidemmälle (ts. mikäli tauluryhmän kauimmaisoin täysikokoinen ammuttava tai sakkopopperi on 15 m ampujasta, lähimmän minipopperin tulee olla vähintään 17 m etäisyydellä).

#### 4.3.3 IPSC-ilma-aselevyt

##### Lopetuslevyt

- 4.3.3.1 Täsmällisen ampumasuorituksen lopetusajan kirjaamiseksi on suositeltavaa käyttää [liitteessä C3](#) kuvattua lopetuslevyä. Lopetuslevyt ovat herkkyysskalibroinnin piirissä (katso [liite C1](#)) ja niiden on selvästi erotuttava tavallisista levyistä.
- 4.3.3.2 Lopetuslevyt eivät tunnusta voimaa. Lukuun ottamatta herkkyyden kalibrointia niitä ei kalibroida eikä niiden kalibrointia voi haastaa. Mikäli lopetuslevyyn tulee suora ja riittävä (ts. kokokaliiperin) osuma eikä se siitä huolimatta ilmaise osumaa, ratatuomari voi julistaa rataaitehäiriön ja määrätä ampujan uusimaan ampumasuorituksensa, kunhan viallinen lopetuslevy on korjattu.
- 4.3.3.3 Lopetuslevy, joka ei ensimmäisellä osumalla ilmaise osumaa, mutta uudelleen ammuttaessa ilmaisee osuman, ei oikeuta uusintaan.

##### Putoavat levyt

- 4.3.3.4 Putoavia levyjä, joiden sivun pituus tai halkaisija on vähintään 15 cm, voidaan käyttää.
- 4.3.3.5 Putoavat levyt eivät tunnusta voimaa. Niitä ei kalibroida eikä niiden kalibrointia voi haastaa.
- 4.3.3.6 Ampumaohjelmassa ei saa olla pelkästään putoavia levyjä. Jokaisessa ampumaohjelmassa on oltava vähintään yksi ammuttava paperitaulu tai popperi (mahdollisten paperisten tai kovien sakkotaulujen lisäksi).

#### 4.3.4 Sakkotaulut

- 4.3.4.1 Kovien sakkopopperien ja -levyjen on oltava osumasta kaatuvia taikka putoavia tai niiden tulee muuten ilmaista osuma.
- 4.3.4.2 On sallittua käyttää kovia sakkotauluja jotka ovat likimain hyväksytyjen paperitaulujen kokoisia ja muotoisia.

## 4.4 Hajoavat taulut

- 4.4.1 Hajoavat taulut, kuten tiilet ja savikiekot eivät ole hyväksytyjä tauluja IPSC-ilmapistoolikilpailuissa, eikä niitä saa myöskään käyttää rikelinjoina tai muuten tuottamaan rangaistuksia.

## 4.5 Ratalaitteiden tai radan maapohjan korjailu

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

4.5.1.1 Kilpailijat saavat ratatuomarin valvonnassa sijoitella lippaiden putoamista pehmentäviä esineitä radalle ennen ampumaohjelman alkua.

4.5.2 Kilpailija voi pyytää kilpailun toimitsijoita 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, kovien 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 kovaa 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](#)).

4.6.2.2 Mikäli ratamestari katsoo, että ampumaohjelmassa yksi tai useampi taulu on viallinen tai näytetty eri tavalla eri aikoina, hän voi tarjota uusintaa niille kilpailijoille, joita asia koskee.

4.6.3 Jatkuvat toimintahäiriöt ampumaohjelman laitteissa 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 ampumaohjelmien täytyy olla yhdenmukaiset kaikille divisioonille.
- 5.1.2 Hyväksytyt ilmapistooleja ovat sellaiset, jotka ampuvat halkaisijaltaan 6mm ammuksia (katso sääntö [5.5.4](#)). Itselataavissa pistooleissa täytyy olla lipas, jossa sekä ammuksia että ponneaine ovat samassa irrotettavassa yksikössä ja niissä täytyy olla liikkuva luisti sekä rekyyli toiminto.
- 5.1.3 Tähtäimet
- IPSC:n hyväksymät tähtäintyytit ovat:
- 5.1.3.1 "Avotähtäimet" ovat aseeseen kiinnitetyt tähtäyslaitteet, jotka eivät koostu sähköisistä virtapiireistä tai linseistä. Valokuitua ei tulkita linssiksi.
- 5.1.3.2 "Optiset/elektroniset tähtäimet" ovat aseeseen kiinnitetyt tähtäyslaitteet, jotka sisältävät sähköisiä virtapiirejä tai linsejä.
- 5.1.3.3 Ratamestarilla on lopullinen päätösvalta liittyen tähtäinten luokitteluun tai niiden sääntöjen mukaisuuteen IPSC-kilpailussa, mukaan lukien divisioonakohtaiset säännöt [liitteessä D](#).
- 5.1.4 Ellei divisioonassa ole toisin määrätty (katso [liite D](#)), aseiden laukaisuvastukselle ei ole rajoituksia. Laukaisumekanismien tulee kuitenkin aina toimia turvallisesti.
- 5.1.5 Liipaisimet tai liipaisinkengät, jotka ulottuvat liipaisinkaaren leveyden ulkopuolelle ovat erityisesti kiellettyjä.
- 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 Kilpailijoiden tulee käyttää samaa asetta ja tähtäintyyppiä kilpailun kaikissa ampumaohjelmissa. Jos kuitenkin kilpailijan ase tai tähtäimet muuttuvat käyttökelvottomiksi tai turvattomiksi kilpailun aikana, tulee kilpailijan pyytää lupa ratamestarilta, mikäli kilpailija haluaa käyttää sijaisasetta tai tähtäimiä. Ratamestari voi antaa luvan sijaisaseen tai tähtäimien käyttöön jos:
- 5.1.7.1 Sijaisase täyttää divisioonan vaatimukset; ja
- 5.1.7.2 Kilpailija ei saa kilpailullista etua käyttämällä sijaisasetta
- 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 ampumaohjelman aikana (katso [sääntö 10.5.7](#))
- 5.1.10 Pistoolit, joissa on minkäänlainen olkatuki tai etukahva ovat kiellettyjä (katso [sääntö 10.5.15](#)).

- 5.1.11 Pistoolit, joissa on purske- tai sarjatulitoiminto (jossa useampi kuin yksi ammus voidaan laukaista yhdellä liipaisimen vedolla tai aktivoinnilla) ovat kiellettyjä (katso [sääntö 10.5.15](#)).
- 5.1.12 Pistoolit, joissa on enemmän kuin yksi piippu, ovat kiellettyjä.

## 5.2 Kotelo ja muut kilpailijan varusteet

- 5.2.1 Kantaminen ja säilytys - pistoolia tulee kantaa lataamattomana joko laukussa tai pussissa, joka on tarkoitettu tai soveltuu aseiden turvalliseen kuljetukseen tai kotelossa, joka on turvallisesti kiinnitetty kilpailijan vyöhön. Rikkomuksissa sovelletaan [sääntöä 10.5.13](#).
- 5.2.1.1 Jos kilpailija saapuu IPSC-kilpailuun hallussaan ladattu ase, tulee hänen välittömästi ilmoittautua ratatuomarille, joka valvoo aseiden tyhjentämisen. Jos kilpailija ei menettele näin voidaan häneen soveltaa [sääntöä 10.5.13](#).
- 5.2.1.2 Kotelossa 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](#).
- 5.2.2 Käsittely - Kilpailija ei saa käsitellä aseita muutoin kuin aseenkäsittelyalueen rajojen sisäpuolella tai ratatuomarin suoran valvonnan ja käskytyksen alaisena. Sana "käsitellä" sisältää aseiden koteloinnin tai kotelosta poiston vaikka ase olisi suojuksessa taikka kokonaan tai osittain koteloidun aseiden pukemisen kilpailijan päälle ja riisumisen kilpailijan päältä. Rikkomuksiin sovelletaan [sääntöä 10.5.1](#).
- 5.2.3 Ellei kirjallisessa asemakuvauksessa toisin mainita, tulee kotelon ja muut varusteet sisältävä vyö olla puettuna vyötärön korkeudella. Vyö tai alusvyö tai molemmat tulee olla joko pysyvästi ommeltu vyötärölle tai kiinnitettyinä vähintään kolmella vyölenkillä housuihin.
- 5.2.3.1 Naispuoliset kilpailijat noudattavat kaikissa divisioonissa edellä olevaa sääntöä, paitsi asevyötä voidaan pitää lantion korkeudella. Jos vyötärön korkeudella pidetään toista vyötä, tulee kotelo ja kaikki varusteet asentaa alempaan vyöhön.
- 5.2.4 Vara-ammukset, lippaat ja pikalaturit tulisi kantaa tarkoitukseen suunnitelluissa kantimissa. ylimääräisten lippaiden tai pikalatureiden kantaminen housujen takataskuissa on myös sallittu.
- 5.2.4.1 Milloin kilpailijan lähtötila vaatii lippaita tai pikalatureita sijoitettavaksi pöydälle tai vastaavalle alustalle, voidaan ne poimia ja niitä kantaa lähtömerkin jälkeen missä vain riippumatta divisioonakohtaisista säännöistä.
- 5.2.4.2 Ellei kirjallisessa asemakuvauksessa määrätä tai ratatuomari vaadi, ei kilpailija saa muuttaa tai siirtää kotelon ja varusteiden paikkaa asemien välillä.
- 5.2.5 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.
- 5.2.5.1 Mittaus suoritetaan kilpailijan seistessä rennosti (katso [liite E2](#)).

- 5.2.5.2 Kuka tahansa kilpailija, joka epäonnistuu kyseisessä kokeessa ennen lähtömerkkiä, vaaditaan säätämään koteloaan tai varusteitaan säännönmukaisiksi divisioonan mukaan. Ratamestari voi antaa myönnytyksiä näihin vaatimuksiin ruumiinrakenteeseen liittyvien seikkojen johdosta. Jotkin kilpailijat eivät välttämättä pysty täysin noudattamaan näitä vaatimuksia.
- 5.2.6 IPSC-ilmapistoolikilpailut eivät saa vaatia tietyn merkkisen tai tyyppisen kotelon tai varusteiden käyttöä. Ratamestari voi kuitenkin todeta kilpailijan kotelon vaaralliseksi ja määrätä kilpailijan korjaamaan sen turvalliseksi. Jos korjaus ei ole mahdollista on kotelo poistettava kilpailusta. Jos kotelossa on kiinnitysremmi tai -läppä tulee se kiinnittää tai sulkea ennen "Standby" komentoa (katso [sääntö 8.3.3](#))
- 5.2.7 Kilpailijan ei saa antaa aloittaa ampumasuoritusta useamman kuin yhden kotelon kanssa tai käyttäen:
- 5.2.7.1 Kainalokotelo tai reisikotelo;
- 5.2.7.2 Kotelo jossa pistoolin kahvan takaosa sijaitsee asevyön yläreunan alapuolella;
- 5.2.7.3 Kotelo joka sallii koteloidun pistoolin piipun osoittaa pidemmälle kuin 1 metrin kilpailijan jaloista normaalissa seisoma-asennossa;
- 5.2.7.4 Kotelo joka ei täysin estä pistoolin liipaisimen näkymistä tai aktivointia pistoolin ollessa koteloituna.
- 5.2.8 Ei sovellettavissa.
- 5.2.9 Kilpailijat jotka ovat ratamestarin näkemyksen mukaan pysyvästi ja huomattavasti vammautuneita, voivat saada myönnytyksiä kotelon tyyppin ja sijainnin suhteen. Ratamestarilla on kuitenkin lopullinen päätösvalta kyseisten varusteiden turvallisuudesta ja soveltuvuudesta IPSC-kilpailuun.
- 5.2.10 Joissain divisioonissa (katso [liite D](#)) pistooli, kotelo 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 sotilasarasteiden käyttäminen, lukuun ottamatta kilpailijoita jotka ovat poliisi- tai sotilashenkilöitä, ei ole suositeltavaa. Kilpailunjohtajalla on lopullinen päätäntävalta kiellettyjen asusteiden suhteen.

## 5.4 Silmäsuojaimet

- 5.4.1 Kaikkia henkilöitä varoitetaan, että silmäsuojaimien oikea käyttö on heidän oman etunsa mukaista ja erittäin tärkeää ehkäisemään näkövaurioita. Silmäsuojainten käyttö aina rata-alueella on suositeltavaa kaikille henkilöille.
- 5.4.2 Kilpailun järjestävä organisaatio voi vaatia silmäsuojainten 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 ampumaohjelman aikana menettänyt silmäsuojaimensa tai ne ovat siirtyneet paikaltaan tai kilpailija on aloittanut ampumaohjelman ilman niitä, tulee ratatuomarin välittömästi pysäyttää kilpailija. Tämän jälkeen kilpailijan täytyy uusua ampumasuoritus korjattuaan tilanteen.
- 5.4.4 Jos kilpailija ampumaohjelman aikana vahingossa menettää silmäsuojaimensa tai aloittaa ampumaohjelman 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 uusinta tai kilpailullista etua poistamalla silmäsuojaimet ampumasuorituksen aikana tulkitaan epäurheilijamaiseksi käytökseksi (katso [sääntö 10.6.2](#))
- 5.4.6 Jos kilpailijan silmäsuojaus 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 Ammukset ja niihin liittyvät varusteet

- 5.5.1 IPSC-kilpailun kilpailijat ovat itse henkilökohtaisesti vastuussa kaikista kilpailuun tuomistaan ammuksista. 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 ammusten käytöstä.
- 5.5.2 Kaikkien kilpailijoiden ammusten, lippaiden ja pikalatureiden tulee noudattaa asiaankuuluvan divisioonan säännöksiä (katso [liite D](#))
- 5.5.3 Kilpailija voi noutaa lähtömerkin jälkeen pudottamansa tai hylkäämänsä varalippaat, pikalaturit tai ammukset. Tämä tulee kuitenkin tehdä kaikkia turvallisuussääntöjä noudattaen.
- 5.5.4 Muusta materiaalista kuin polymeerista tai biohajoavista materiaaleista kuten tärkkelyksestä tai biomuovista tehdyt ammukset ovat kiellettyjä IPSC-ilmapistoolikilpailuissa (katso [sääntö 10.5.15](#)).
- 5.5.5 Ei sovellettavissa.
- 5.5.6 Ammukset, jotka ovat ratatuomarin näkemyksen mukaan vaarallisia on välittömästi poistettava kilpailusta (katso [sääntö 10.5.15](#)).

## 5.6 Voimakerron

- 5.6.1 Suurin sallittu voimakerron kaikissa divisioonissa on 2 joulea tai kilpailun isäntämaan lain asettama raja, kumpi hyvänsä näistä on pienempi (katso [sääntö 10.5.15](#)). Toimitsijat voivat koska tahansa mitata luodinnopeusmittarilla satunnaisesti valittujen kilpailijoiden ammusten säännönmukaisuutta ko kilpailijoiden aseista ammuttuina.

## 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 turvallisesti ampumasuuntaan. Kilpailija ei saa käyttää puikkoja tai muita työkaluja tarkistaakseen tai poistaakseen toimintahäiriön. Rikkeestä seuraa nollatulos 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](#) täytty, 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 tai mikäli kilpailija keskeyttää suorituksensa muusta syystä, tulee hänen osoittaa ase turvallisesti ampumasuuntaan ja ilmoittaa ratatuomarille, joka keskeyttää ampumaohjelman normaalisti. Ampumaohjelma pisteytetään sellaisenaan, mukaan lukien kaikki ohilaukaukset ja rangaistukset. Mikäli lopetuslevy on käytössä, kilpailijalle annetaan nollatulos kyseiseltä asemalta.
- 5.7.4 Kilpailija ei saa missään olosuhteissa poistua ampumaohjelmasta 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 ampumaohjelman aikana (katso [sääntö 5.1.6](#)).
- 5.7.6 Tilanteessa, jossa ratatuomari keskeyttää ampumaohjelman epäillensä kilpailijan aseensa tai ammusten olevan vaarallisia, ratatuomari toimii parhaaksi katsomallaan tavalla saattaakseen sekä kilpailijan että radan turvalliseen tilaan. Sitten ratatuomari tarkastaa aseensa tai ammuksensa 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 ampumaohjelma pisteytetään sellaisenaan, mukaan lukien kaikki soveltuvat ohilaukaukset ja rangaistukset. Mikäli lopetuslevy on käytössä, kilpailijalle annetaan nollatulos kyseiseltä asemalta.
- 5.7.6.2 Jos ratatuomari havaitsee, että epäiltyä ongelmaa ei ole, tulee kilpailija määrätä ampumaan aseensa uudelleen.

## 5.8 Virallinen ponnekaasu

- 5.8.1 Tason IV ja korkeammissa kilpailuissa täytyy ja tason III ja alemmissa kilpailuissa voidaan tarjota ostettavaksi ponnekaasua kaikille kilpailijoille. Täydelliset tiedot ponnekaasun valmistajasta ja tyypistä täytyy julkaista kilpailun virallisilla WWW-sivuilla vähintään 6 kuukautta ennen kilpailun alkua.
- 5.8.2 Tässä mainittu ponnekaasu katsotaan kilpailijan varusteeksi (katso [osio 5.7](#)), joten toimintahäiriöt eivät oikeuta uusintaan eikä niistä voi tehdä protestia.

## 6 Kilpailun rakenne

### 6.1 Yleiset periaatteet

Seuraavia määritelmiä käytetään selkeyden vuoksi:

- 6.1.1 Ampumaohjelma - Erikseen ajastettu ja pisteytetty IPSC ampumahaaste, havainnollistettu 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 ampumaohjelman ja asianmukaiset tukilaitteet, tilat, suojat ja merkinnät. Asemalla täytyy käyttää vain yhtä asetyyppiä (esim. pistooli).
- 6.1.3 Kilpailu - koostuu vähintään kolmesta asemasta, jotka kaikki suoritetaan samalla asetyypillä. Yksittäisten asemien yhteenlasketut tulokset määrittelevät kilpailun voittajan.
- 6.1.4 Ei sovellettavissa.
- 6.1.5 Ei sovellettavissa.
- 6.1.6 Liiga - koostuu kahdesta tai useammasta tietyin asetyypin IPSC-kilpailusta, jotka järjestetään eri paikoissa ja eri aikaan. Kunkin kilpailijan saavuttamat kilpailutulokset liigan järjestäjän määrittelemissä osakilpailuissa lasketaan yhteen liigan voittajan selvittämiseksi.
- 6.1.7 IPSC:n alue ei voi aktiivisesti eikä passiivisesti hyväksyä minkäänlaista ampumakilpailua toisen IPSC:n alueen rajojen sisäpuolella ilman jälkimmäisen alueen aluejohtajan etukäteen annettua kirjallista suostumusta. Alueeseen, joka rikkoo tätä, voidaan soveltaa IPSC:n peruskirjan kohtaa 5.9.

### 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 jokaista 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 ennen ampumasuoritusta. Jos todistusaineistoa ei ole saatavilla tai sitä ei hyväksytä, alkuperäinen

tulkinta jää voimaan. Kilpailija voi tehdä vetoimuksen ratamestarille, jonka päätös on lopullinen.

- 6.2.3.2 Kilpailijan ase ja varusteet, jotka hänellä on käytettävissään ampumaohjelman 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 ampumaohjelmassa. 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 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.
- 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.
- 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 tason 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 Tason IV kilpailussa sallitaan ainoastaan joukkueet, jotka edustavat kyseisellä vyöhykkeellä sijaitsevia alueita (esim. Euroopan mestaruuskilpailuissa hyväksytään ainoastaan niiden alueiden joukkueet, jotka IPSC:n näkemyksen mukaan kuuluvat Euroopan vyöhykkeeseen).
  - 6.4.1.2 Tason IV ja korkeammissa kilpailuissa viralliset maajoukkueet täytyy sijoitella ryhmiin sen mukaan, kuinka ko maajoukkueet sijoittuivat edellisessä vastaavassa tapahtumassa, vaikka joukkueessa ampuisivatkin eri henkilöt.
  - 6.4.1.3 Tason IV tai korkeamman tasoissa kilpailuissa alueellisen joukkueen kaikkien jäsenten tulee kilpailla samassa ryhmässä varsinaisessa kilpailussa.
- 6.4.2 Yhden kilpailijan tulokset voidaan laskea vain yhteen joukkuetulokseen, ja kaikkien joukkueen jäsenten täytyy ampua samassa divisioonassa.
- 6.4.2.1 Divisioonaa ja sarjaa, jossa kilpailija ampuu, määrittää hänen kelpoisuutensa joukkueeseen (esim. Standard-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 ennen kuin hän on suorittanut kaikki asemat, 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 korvata toisella.

## **6.5 Kilpailijan asema ja valtuutus**

- 6.5.1 Kaikkien kilpailijoiden ja kilpailun toimitsijoiden 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.
- 6.5.1.1 Kilpailun järjestäjät eivät missään tapauksessa saa hyväksyä kilpailijaa tai kilpailun toimitsijaa toiselta alueelta, ilman kyseisen alueen aluejohtajan vahvistusta kilpailijan tai kilpailun toimitsijan kelpoisuudesta osallistua kyseiseen kilpailuun. Lisäksi kyseisellä toimitsijalla eikä kilpailijalla ei saa olla voimassa IPSC:n hallituksen määräämää rangaistusta.

- 6.5.1.2 Kilpailijat jotka normaalisti asuvat maassa tai maantieteellisellä alueella, joka ei ole IPSC:n jäsen, voivat liittyä IPSC:n jäsenenä olevaan alueeseen ja kilpailla kyseisen alueen nimissä, mikäli IPSC:n hallitus ja kyseisen alueen aluejohtaja hyväksyvät tämän. Jos kilpailijan maa tai maanosa tämän jälkeen hakee IPSC:n jäsenyyttä, kilpailijan tulee liittyä kyseisen alueen jäseneksi tämän prosessin aikana.
- 6.5.2 Kilpailija 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 6.5.1.2](#) 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 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 ratamestarin hyväksymät toimitsijat sekä kilpailun johtajan hyväksymät sponsorit, IPSC Patron:it ja arvohenkilöt, jotka ovat asuinpaikkansa IPSC-alueen jäseniä sekä IPSC:n virkailijat (määritelty IPSC:n peruskirjassa kohdassa 6.1) voivat suorittaa kilpailunsa esikilpailussa. Esikilpailussa saavutetut pisteet sisällytetään kilpailun tuloksiin, mikäli esikilpailun ajankohta on julkaistu ennakkoon kilpailun virallisen aikataulun yhteydessä. Varsinaisen kilpailun kilpailijoita ei saa estää seuraamasta esikilpailua.
- 6.6.3 Kilpailu tai liiga tulkitaan alkaneeksi ensimmäisenä päivänä jolloin kilpailijat (mukaan lukien 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 luokitteluohjelmia, 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 rangaistukset 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 alaisuudessaan toimivissa ampumaohjelmissa. Hän valvoo, että näitä sääntöjä noudatetaan reilusti, oikein ja yhdenmukaisesti (ratamestarin alaisuudessa).
- 7.1.3 Tulostavastaava ("SO") - Valvoo tulostointimiston henkilökuntaa, joka kerää, järjestää, tarkistaa, luetteloii 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, kirjoitusalusat jne.) sekä täydentää ratatuomarien virvokkeet (ratamestarin alaisuudessa).
- 7.1.5 Ratamestari ("RM") - Ratamestarilla on ylin määräysvalta kaikkiin henkilöihin ja toimiin radalla, mukaan lukien radan turvallisuus, ampumaohjelmien toiminta ja näiden sääntöjen toimeenpano. Kaikki hylkäykset ja protestit on tuotava hänen tietoonsa. Ratamestarin nimeää yleensä kilpailunjohtaja ja he työskentelevät yhdessä. Kuitenkin tason 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 mukaan lukien ryhmyksen, 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 lukuun ottamatta 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

aluejohtajalle, kilpailun järjestävän alueen aluejohtajalle ja IROA:n presidentille.  
(IROA, International Range Officers Association)

- 7.2.3 Kilpailun toimitsija, joka saa hylkäyksen kilpailusta turvallisuusrikkeen vuoksi kilpaillessaan on kelvollinen 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 sertifioiduista kilpailutoimitsijoista pätevin ja kokenein (katso myös [sääntö 7.1.5](#)). Tasojen 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 sertifioituja kilpailutoimitsijoita (suom. huom. esim. NROI RO), mutta osallistuvat kilpailuun tavallisena kilpailijana eivät omaa asemaa tai toimivaltaa kilpailun toimitsijana kyseisessä kilpailussa. Tällaisten henkilöiden ei siksi tulisi osallistua kilpailuun vaatetuksessa, jossa on kilpailun toimitsijan tunnukset.
- 7.3.3 Kilpailun toimitsijana toimiva henkilö ei saa kantaa asetta kotelossa valvoessaan ja kellottaessaan kilpailijan ampumasuoritusta. Rikkomuksissa voidaan soveltaa [sääntöä 7.2.2](#).



## 8 Ampumaohjelma

### 8.1 Aseen valmiustilat

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

8.1.1 Ei sovellettavissa.

8.1.2 Itselataavat pistoolit

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

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

8.1.2.3 "Valinnaistoiminen" - patruunapesä ladattuna, iskuvasara täysin alhaalla tai vireestä päästettynä tai patruunapesä ladattuna, iskuvasara viritettynä ja ulkoinen varmistin kytkettynä päälle.

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

8.1.2.5 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 Jos ampumaohjelma vaatii itselataavan pistoolin valmiustilaksi patruunapesä tyhjänä, tulee luistin olla täysin etuasennossa ja vasara, jos mahdollista, täysin alhaalla tai vireestä päästettynä.

8.1.3.1 Jos kirjallinen asemakuvaus vaatii kilpailijan aseensa 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 Elleivät divisioonan säännöt sano toisin (katso [liite D](#)), kilpailijaa ei saa rajoittaa pistooliin ladattavan tai uudelleenladattavan ammusmäärän suhteen. Kirjallinen asemakuvaus voi määritellä vain milloin ase ladataan tai pakollisten uudelleenlatausten ajankohdan [säännön 1.1.5.2](#) puitteissa.

8.1.5 IPSC-kilpailuissa käytetyissä pistooleissa noudatetaan seuraavia määräyksiä:

8.1.5.1 "Yksitoiminen" tarkoittaa, että liipaisimen aktivoinnilla tapahtuu yksi toiminto (esim. iskuvasara tai iskuri iskee)

- 8.1.5.2 "Kaksitoiminen" tarkoittaa, että liipaisimen aktivoinnilla tapahtuu enemmän kuin yksi toiminto (esim. iskuvasara tai iskuri virittyy ja sitten iskee)
- 8.1.5.3 "Valinnaistoiminen" tarkoittaa, että pistoolia voidaan käyttää joko "yksitoimisesti" tai "kaksitoimisesti"

## 8.2 Kilpailijan valmiustila

Tällä tarkoitetaan, kun ratatuomarin suorasta käskystä:

- 8.2.1 Ase valmistellaan, varmistetaan ja pidetään tai asetetaan kirjallisen asemakuvauksen määrittelemällä tavalla ja asiaankuuluvan divisioonan vaatimusten mukaisesti.
- 8.2.2 Kilpailija asettuu kirjallisen asemakuvauksen mukaiseen lähtöasentoon. Ellei muuta ole määritetty, kilpailijan tulee seistä suorassa, ampumasuuntaan, kädet luonnollisesti rentona sivuilla (katso [liite E2](#)). Kilpailija joka yrittää tai suorittaa ampumaohjelman silloin, kun hän on ollut väärässä lähtöasennossa voi joutua ratatuomarin vaatimuksesta uusimaan ampumasuorituksen.
- 8.2.3 Ampumaohjelma ei saa koskaan vaatia tai sallia kilpailijan koskettaa tai pitää käsissään pistoolia, latausvälinettä tai ammuksia komennon "Standby" jälkeen ja ennen lähtömerkkiä (lukuun ottamatta väistämätöntä käsivarsien kosketusta).
- 8.2.4 Ampumaohjelma ei saa koskaan vaatia kilpailijaa suorittamaan vetoa heikolla kädellään.
- 8.2.5 Ampumaohjelma 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 on lataamattomalla aseella) - Tämä komento merkitsee ampumaohjelman aloitusta. Kilpailija, ratatuomarin suorassa valvonnassa, asettuu ampumasuuntaan tai ratatuomarin määräämään turvalliseen suuntaan, asettaa silmäsuojaimet 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 ampumasuoritukseen 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 lähtömerkkiin, 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 kilpailijan niin pian kuin mahdollista ja aloittaa suorituksen alusta, kun ampumaohjelma on palautettu lähtötilanteeseen.
- 8.3.4.2 Kilpailija, joka reagoi lähtömerkkiin mutta ei jatka ampumasuoritustaan eikä näin ollen saa virallista aikaa ampumasuoritukselleen, saa ko. asemalta nolla-ajan ja nollatuloksen.
- 8.3.5 "Stop" - Kuka tahansa asemalle osoitettu ratatuomari voi antaa tämän komennon koska tahansa ampumaohjelman aikana. Kilpailijan täytyy välittömästi lopettaa ampuminen, pysähtyä ja odottaa ratatuomarin ohjeita.
- 8.3.5.1 Jos samassa ampumapaikassa tai -alueella on useampi ampumaohjelma, ratatuomarit voivat käyttää muita välikomentoja ensimmäisen ampumaohjelman jälkeen valmistukseen kilpailijan seuraaviin ampumaohjelmiin (esim. "Reload if required"). Mikä tahansa tällainen välikomento täytyy olla selkeästi ilmaistuna kirjallisessa asemakuvauksessa.
- 8.3.6 "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.
- 8.3.6.1 Mikäli ratatuomari ei näe patruunapesästä putoavaa ammusta, hänen on tehtävä tai käskettävä tarpeelliset toimenpiteet varmistuakseen siitä, että kilpailija ei poistu ampumaohjelmasta niin, että hänen aseessaan on ammus sisällä. Tarvittaessa voidaan käyttää puikkoa tai muuta työkalua.
- 8.3.7 "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.
- 8.3.7.1 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 yllä olevan komennon kohdalla huomauttaa asiasta ratatuomaria, joka ohjaa ja valvoo tyhjän lippaan kiinnittämisen ja poiston, mahdollistaakseen tämän toiminnon.
- 8.3.7.2 Ei sovellettavissa.
- 8.3.7.3 Jos ase osoittautuu tyhjäksi, kilpailijan tulee koteloida pistoolinsa. Kun kilpailijan kädet ovat irrallaan koteloidusta pistoolista, katsotaan ampumaohjelma päättyneeksi.
- 8.3.7.4 Jos ase ei ole tyhjä, jatkaa ratatuomari komentoja [säännöstä 8.3.6](#) (katso myös [sääntö 10.4.3](#))

- 8.3.8 "Range Is Clear" - Kilpailijat tai kilpailun henkilökunta ei saa siirtyä ampumalinjan tai ampumapaikan etupuolelle ennen kuin 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 Varustetarkastus-asemille ei ole määritelty erillisiä komentoja. Kilpailijat eivät saa käsitellä pistoolejaan ennen kuin toimitsija ohjeistaa kilpailijaa. Rikkeet käsitellään [säännön 10.5.1](#) mukaisesti.

## 8.4 Lataaminen, uudelleenlataaminen tai tyhjentäminen ampumaohjelman aikana

- 8.4.1 Kun kilpailija lataa, uudelleenlataa tai tyhjentää asettaan ampumaohjelman 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 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.)

## 8.6 Avustaminen tai häirintä

- 8.6.1 Kilpailijalle ei saa antaa mitään avustusta ampumaohjelman aikana, lukuun ottamatta ketä tahansa asemalle osoitettua ratatuomaria, joka voi antaa turvallisuusvaroituksia kilpailijalle milloin tahansa. Tällaiset varoitukset eivät oikeuta kilpailijaa uusintaan.
- 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 ampumaohjelman aikana ilman ratatuomarin (ja avustusta saavan kilpailijan) hyväksyntää voi ratatuomarin

harkinnan mukaan saada toimintavirheen kyseiselle asemalle tai [osion 10.6](#) mukaisen seuraamuksen.

- 8.6.3 Kuka tahansa henkilö joka suullisesti tai muuten häiritsee kilpailijaa ampumaohjelman 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 uusintaa.
- 8.6.4 Jos ratatuomari tahattomasti osuu kilpailijaan tai jokin muu ulkopuolinen vaikutus on häirinnyt kilpailijaa ampumaohjelman 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, tyhjälaukaukset ja ohjelmaan tutustuminen**

- 8.7.1 Kilpailijat eivät saa ennen lähtömerkkiä ottaa tähtäinkuvaa tai suorittaa tyhjälaukauksia. Rikkeestä seuraa varoitus ensimmäisellä kerralla ja yksi toimintavirhe seuraavilla kerroilla samassa kilpailussa. Kilpailija voi säätää elektronista tähtäintä, aseensa osoittaessa maahan suoraan hänen edessään.
- 8.7.2 Ampumaohjelmaan tutustumisen aikana kilpailijat eivät saa käyttää mitään tähtäysapulaitetta (esim. kokonaista tai osittaista asejaljitelmää, mitään oikean aseensa osaa mukaan lukien sen tarvikkeet jne.), lukuun ottamatta omia käsiään. Rikkeestä annetaan toimintavirhe 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 toimintavirhe 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 puuttanut 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 ampumaohjelma 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 ampumaohjelma 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 ampumaohjelma määrätä uusittavaksi.
- 9.1.4.2 Kilpailija joka epäröi tai omatoimisesti pysäyttää suorituksensa siinä uskossa, että yksi tai useampia tauluja on jäänyt paikkaamatta tai asettamatta, ei ole oikeutettu uusintaan.
- 9.1.5 Lämpisemätön - Kaikkien IPSC-tilin taulujen osuma-alue katsotaan lämpisemättömäksi. Jos:
- 9.1.5.1 Ammus osuu kokonaisuudessaan paperitaulun osuma-alueelle ja jatkaa matkaansa osuen toisen paperitaulun osuma-alueelle; osumasta jälkimmäiseen tauluun ei saa pisteitä eikä rangaistuksia.
- 9.1.5.2 Ammus osuu kokonaisuudessaan paperitaulun osuma-alueelle ja jatkaa matkaansa osuen kovaan tauluun tai kaataen sen; tämä katsotaan ratalaittehäiriöksi. Kilpailijan tulee uusia ampumaohjelma.
- 9.1.5.3 Ammus osuu osittain paperi- tai kovan taulun osuma-alueelle, ja jatkaa matkaansa osuen toisen paperitaulun osuma-alueelle; osumasta jälkimmäiseen tauluun lasketaan asianmukaiset pisteet tai rangaistukset.
- 9.1.5.4 Ammus osuu osittain paperi- tai kovan taulun osuma-alueelle, ja jatkaa matkaansa kaataen toisen kovan taulun tai osuen sen osuma-alueelle;

osumasta jälkimmäiseen kovaan tauluun lasketaan asianmukaiset pisteet tai rangaistukset.

- 9.1.6 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:
- 9.1.6.1 Ammus 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) huomioita.
- 9.1.6.2 Ammus osuu kokonaisuudessaan läpäisemättömään suojaan ja jatkaa matkaansa osuen kovaan tauluun tai kaataen sen; tämä katsotaan rataitehäiriöksi (katso [sääntö 4.6.1](#)). Kilpailijan tulee uusia ampumaohjelma.
- 9.1.6.3 Ammus osuu osittain läpäisemättömään suojaan ja jatkaa matkaansa osuen paperitaulun osuma-alueelle; osumasta tauluun lasketaan asianmukaiset pisteet tai rangaistukset.
- 9.1.6.4 Ammus osuu osittain läpäisemättömään suojaan ja jatkaa matkaansa kaataen ammuttavan kovan taulun; osumasta lasketaan pisteet. Jos ammus osuu osittain läpäisemättömään suojaan ja jatkaa matkaansa kaataen kovan sakkotaulun tai osuen siihen; tästä lasketaan rangaistus.
- 9.1.7 Taulukepit - eivät ole läpäisevää eivätkä läpäisemätöntä suojaa. Paperi- tai koviin tauluihin tulevista osumista, jotka on ammuttu osittain tai kokonaan taulukeppien läpi, lasketaan asianmukaiset pisteet ja rangaistukset.

## 9.2 Pistelaskentamenetelmä

- 9.2.1 "Comstock" - Rajoittamaton ajastimen tai lopetuslevyn avulla mitattu 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 ampumasuoritukseen käytetyllä ajalla (kahden desimaalin tarkkuudella) jolloin saadaan osumakerroin. Aseman kokonaistulokset saadaan antamalla parhaan osumakertoimen saaneelle ampujalle ampumaohjelman maksimipisteet ja muille ampujille pisteitä suhteessa parhaaseen ampujaan.
- 9.2.2 Aseman tuloksissa kilpailijat tulee järjestää divisioonittain asemapisteidensä mukaiseen laskevaan järjestykseen. Asemapisteidensä on laskettava neljän desimaalin tarkkuudella.
- 9.2.3 Kilpailun tuloksissa kilpailijat tulee järjestää divisioonittain omien asemapisteidensä summan mukaiseen laskevaan järjestykseen. Pisteet on laskettava neljän desimaalin tarkkuudella.

### 9.3 Tasatuloksen ratkaisu

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

### 9.4 Taulujen piste- ja rangaistusarvot

- 9.4.1 Osumat IPSC-tauluissa ja sakkotauluissa pisteytetään IPSC:n yleiskokouksen hyväksymillä pistearvoilla (katso [liitteet B ja C](#)).
- 9.4.2 Jokaisesta paperisen sakkotaulun osuma-alueella näkyvästä osumasta tai muuten ilmaistusta kovaan sakkotauluun tulleesta osumasta rangaistaan miinus 10:llä pisteellä, korkeintaan kuitenkin kahdesta osumasta sakkotaulua kohti.
- 9.4.3 Kovasta sakkotaulusta rangaistaan miinus 10:llä pisteellä, kun se kaatuu.
- 9.4.4 Jokaisesta puuttuvasta osumasta rangaistaan miinus 10:llä pisteellä, lukuun ottamatta katoavia tauluja (katso [sääntö 9.9.2](#)).

### 9.5 Taulujen pisteyttämiskäytäntö

- 9.5.1 Ellei kirjallisessa asemakuvauksessa muuta määrätä, kaikkia ammuttavia paperitauluja kohti on ammuttava vähintään yksi ammus ja kaksi parasta osumaa lasketaan tuloksiin. Ammuttavia metallitauluja kohti on ammuttava vähintään yksi ammus ja niiden tulee kaatua, jotta niistä saa pisteet.
- 9.5.2 Mikäli ammuttavassa taulussa olevaan osumaan keskitetty luodin halkaisija koskettaa pistealueiden välistä rajaviivaa tai tulkkausviivaa tai mikäli se ulottuu useammalle pistealueelle, se tulkataan paremmaksi.
- 9.5.3 Mikäli osumaan keskitetty luodin halkaisija koskettaa päällekkäisten taulujen tai sakkotaulujen osuma-aluetta, lasketaan asianmukaiset pisteet ja rangaistukset molemmista tauluista.
- 9.5.4 Ammuksen reiästä lähtevistä säteittäisistä repeämistä ei lasketa pisteitä eikä rangaistuksia.
- 9.5.4.1 Kilpailijan ammuksen halkaisijaa suuremmista rei'istä ei lasketa pisteitä eikä rangaistuksia, ellei reiässä ole nähtävillä todisteita siitä, että reikää ei aiheuttanut roiske eikä kimmoke.
- 9.5.5 Pienin mahdollinen asematulokset on nolla.
- 9.5.6 Mikäli kilpailija ei ammu jokaisen ampumaohjelman ammuttavan taulun etupuolta kohti vähintään yhtä ammusta, häntä rangaistaan taulun ampumatta jättämisestä yhdellä toimintavirheellä per taulu puuttuvista osumista tulevien rangaistusten lisäksi (katso [sääntö 10.2.7](#)).
- 9.5.7 Ammuttavissa paperitauluissa tai sakkotauluissa näkyvistä osumista, jotka on ammuttu kyseisen tai jonkun muun taulun takapuolelta lävitse, ei lasketa pisteitä eikä rangaistuksia.



## 9.6 Tuloksen varmistaminen ja haastaminen

- 9.6.1 Kun ratatuomari on julistanut "Range Is Clear", kilpailija tai hänen edustajansa saa seurata pisteyttävää toimitsijaa varmistaakseen tuloksensa.
- 9.6.2 Ampumaohjelmasta 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 päätatuomarin 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. Ratatuomari voi kilpailun nopeuttamiseksi irrottaa kiistanalaisen taulun myöhempää tarkastusta varten. Sekä kilpailijan että ratatuomarin on allekirjoitettava taulu ja selvästi merkittävä kiistanalainen osuma (osumat).
- 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 (mukaan lukien 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. Ampumasuoritukseen 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 korjauksella ja [säännön 8.6.2](#) mukaista toimintavirheiden lisäämistä lukuun ottamatta muuttaa muutoin kuin allekirjoittajien yhteisellä päätöksellä tai vetoamusjuryn ratkaisulla.
- 9.7.5 Mikäli tuloskaavakkeeseen havaitaan kirjattun liikaa tai liian vähän osumia, tai mikäli aikaa ei ole kirjattu, on asia välittömästi saatettava ratamestarin ratkaistavaksi. Normaalitytapauksessa kyseinen ampumaohjelma 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 toimintavirheiden katsotaan olevan oikein kirjattuja, lukuun ottamatta [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 kilpailijalle määrättävä uusinta. Mikäli ratamestari katsoo uusinnan mahdottomaksi, kilpailijalle merkitään ko. asemalta nollatulokset ja -aika.
- 9.7.8 Lukuun ottamatta valtuutettuja kilpailun toimitsijoita, kukaan ei saa ilman ratatuomarin tai tuloslaskennan toimitsijoiden lupaa käsitellä allekirjoitettuja tuloskaavakkeita asemilla tai muualla. 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 tason IV ja korkeampi-arvoisissa 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 veloitettuja 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 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 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 A-alueesta (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 edellä mainittuihin 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 ampumaohjelman viimeistä laukausta tai viimeisellä laukauksella.
- 9.9.3 Paikallaan olevat taulut, joista näkyy vähintään osa A-alueesta 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 A-alueesta aina kilpailijan käyttäessä mekaanista laitetta (esim. köysi, vipu, poljin, luukku, ovi jne.).
- 9.9.5 Mikäli ampumaohjelma edellyttää kilpailijan sulkemista laitteeseen, joka liikkuu paikasta toiseen ampumasuorituksen aikana, taulut joita voi ampua ainoastaan laitteen liikkeen aikana, ja joita ei voi ampua myöhemmin, katsotaan katoaviksi.

## 9.10 Virallinen aika

- 9.10.1 Kilpailijan ampumasuoritukseen käyttämä aika voidaan ottaa ainoastaan ratatuomarin käyttämällä ajanottolaitteella tai ampumaohjelmaan kuuluvalla lopetuslevyllä. Mikäli ampumaohjelmasta vastaava ratatuomari (tai häntä ylempi kilpailun toimitsija) toteaa ajanottolaitteen tai lopetuslevyn vialliseksi, kilpailijalle jolle ei ole saatu tarkkaa aikaa, on määrättävä uusinta.
- 9.10.2 Mikäli kilpailijan aika asemalta on vetoamusjuryn mielestä epärealistinen, kilpailijalle on määrättävä uusinta (katso [sääntö 9.7.4](#)).
- 9.10.3 Mikäli ampumaohjelmassa käytetään lopetuslevyä, kilpailijan tulee viimeisellä laukauksellaan osua lopetuslevyyn. Mikäli näin ei tapahdu, kilpailija saa asemalta nollatuloksen.

## **9.11 Tuloslaskentaohjelmat**

- 9.11.1 Virallinen tuloslaskentaohjelma kaikissa tason IV ja korkeampiarvoisissa kilpailuissa on Windows® Match Scoring System (WinMSS):n viimeisin versio, ellei IPSC:n presidentti hyväksy muuta tuloslaskentaohjelmaa. Muissa kilpailuissa ei saa käyttää mitään muuta tuloslaskentaohjelmaa ilman isännöivän alueen aluejohtajan hyväksyntää.

## 10 Rangaistukset ja hylkäämiset

### 10.1 Toimintavirheet - yleisiä säännöksiä

- 10.1.1 Toimintavirheitä annetaan mikäli kilpailija ei noudata kirjallisessa asemakuvauksessa määrättyjä toimintatapoja tai mikäli hänen havaitaan rikkovan muita yleissääntöjä. Toimintavirheen antavan ratatuomarin täytyy selkeästi kirjata rangaistusten määrä ja syy kilpailijan tulosaavakkeeseen.
- 10.1.2 Toimintavirheestä lasketaan miinus 10 pistettä kappaleelta.
- 10.1.3 Mikäli kilpailija haluaa kiistää toimintavirheiden 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 toimintavirhettä. Esimerkiksi kilpailija joka ampuu kohti taulua rikelinjan väärältä puolelta, saa toimintavirheen vaikka hän myöhemmin ampuisikin samaa taulua rikelinjan oikealta puolelta.

### 10.2 Toimintavirheet - esimerkkejä

- 10.2.1 Kilpailijalle, joka ampuu laukauksia niin, että mikä hyvänsä hänen kehonsa osa koskettaa maata tai mitä hyvänsä esinettä rikelinjojen ulkopuolella, annetaan yksi toimintavirhe tapahtumaa kohti. Rangaistusta ei anneta mikäli kilpailija ei ammu laukauksia rikelinjaa rikkoessaan, paitsi [säännön 2.2.1.5](#) mukaisessa tapauksessa.
  - 10.2.1.1 Siinä tapauksessa, että kilpailija saa rikelinjaa rikkoessaan erityistä etua, voidaan hänelle antaa yksi toimintavirhe jokaisesta rikkomuksen aikana tauluja kohti ammutusta laukauksesta.
- 10.2.2 Kilpailijalle, joka jättää kirjallisessa asemakuvauksessa määrätyn tehtävän suorittamatta, annetaan yksi toimintavirhe tapahtumaa kohti. Siinä tapauksessa, että hän saa toiminnallaan erityistä etua (esim. ampumalla yhden tai useampia laukauksia määrättyä edullisemmasta paikasta tai asennosta), voidaan hänelle antaa yksi toimintavirhe ammuttua laukausta kohti.
- 10.2.3 Mikäli yllä mainituissa tapauksissa annetaan useita toimintavirheitä, 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 toimintavirhettä, riippumatta ammuttujen laukausten määrästä.
- 10.2.4 Kilpailijalle, joka jättää tekemättä pakollisen uudelleenlataamisen, annetaan yksi toimintavirhe laukausta kohti alkaen siitä hetkestä, kun uudelleenlataus olisi pitänyt tehdä päättyen siihen, kun uudelleenlataus tehdään.
- 10.2.5 Kilpailijalle, joka liikuttaa Cooper - tunnelissa yläpuolella olevaa materiaalia, annetaan yksi toimintavirhe 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 ammuksia) tai siirtyy parempaan lähtöasemaan tai asentoon "Standby" - komennon jälkeen mutta ennen lähtömerkkiä, annetaan yksi

toimintavirhe. 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 ammusta, annetaan yksi toimintavirhe taulua kohti, ja tämän lisäksi rangaistukset puuttuvista osumista, paitsi [säännön 9.9.2](#) mukaisessa tilanteessa,
- 10.2.8 Mikäli ampumaohjelma (tai sen osa) on määrätty ammuttavaksi vain vahvemmallalla tai vain heikommalla kädellä, kilpailijalle annetaan yksi toimintavirhe 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, uudelleenlataaminen, lataaminen tai toimintahäiriön korjaaminen. Toimintavirheitä kuitenkin annetaan yksi laukausta kohti mikäli ampuja käyttää toista kättään:
- 10.2.8.1 tukeakseen määrättyä kättä ranteesta tai käsivarresta ampuessaan;
- 10.2.8.2 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 tasojen I ja II kilpailuissa voidaan ampumapaikkaan palaaminen kieltää kirjallisessa asemakuvauksessa, missä tapauksessa annetaan yksi toimintavirhe laukausta kohti.
- 10.2.10 Erityissakko: Mikäli kilpailija on vamman tai vastaavan syyn takia kykenemätön johonkin osaan ampumasuoritusta, voi hän ennen ampumasuorituksen alkua pyytää ratamestaria korvaamaan suorituksen osan sakolla.
- 10.2.10.1 Mikäli ratamestari hyväksyy pyynnön, hänen tulee ennen ampumasuoritusta 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 ampumaohjelman vaatimuksia.
- 10.2.10.3 Mikäli ratamestari hylkää pyynnön, annetaan toimintavirheet normaalisti.
- 10.2.11 Kilpailijalle, joka ampuu laukauksia vähintään 1.8 metriä korkean esteen yli, annetaan yksi toimintavirhe laukausta kohti (katso myös [sääntö 2.2.3.1](#)).

### 10.3 Hylkääminen - yleisiä säännöksiä

- 10.3.1 Kilpailija, joka IPSC-kilpailun aikana syyllystyy turvallisuusrikkeeseen tai muuhun kiellettyyn toimintaan, hylätään kilpailusta eikä hän tämän jälkeen saa yrittää mitään ampumasuoritusta riippumatta kilpailun aikataulusta tai maantieteellisistä järjestelyistä odottaessaan [osion 11](#) mukaisen protestin käsittelyä.
- 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 varsinaisen kilpailun loppuun suorittaneen kilpailijan tuloksiin ei vaikuta kyseisen kilpailijan pudotusohjelmassa tai muussa oheiskilpailussa samaa 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 Laukaus, joka osuu maahan 3 metrin sisällä kilpailijasta, paitsi milloin ammutaan paperitaulua joka on lähempänä kuin 3 metriä kilpailijasta. Ammus, joka osuu maahan 3 metrin sisällä kilpailijasta vähäisen kaasun vuoksi, muodostaa poikkeuksen tähän sääntöön.
- 10.4.3 Laukaus, joka tapahtuu asetta ladattaessa, uudelleenladattaessa tai tyhjennettäessä. Tähän lasketaan myös [sääntöjen 8.3.1 ja 8.3.7](#) mukaisissa tilanteissa ammutut laukaukset (katso myös [sääntö 10.5.9](#)).
- 10.4.4 Laukaus, joka tapahtuu toimintahäiriötä selvitettyä.
- 10.4.5 Laukaus, joka tapahtuu siirrettäessä asetta kädestä toiseen.
- 10.4.6 Liikkeen aikana tapahtuva laukaus, paitsi milloin ammutaan tauluja kohti.
- 10.4.7 Kovaa taulua kohti turvattomalta etäisyydeltä ammuttu laukaus (katso [sääntö 2.1.3](#)).
- 10.4.8 Mikäli kyetään osoittamaan, että tämän osion piiriin kuuluvassa tapauksessa laukaus on aiheutunut rikkonaisesta tai toimimattomasta aseosasta, 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 aseosaa 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 aseosaa oli rikkonainen tai toimimaton.

## 10.5 Hylkääminen - turvaton aseenkäsittely

Turvaton aseenkäsittelyä ovat esimerkiksi seuraavat. Luettelo ei ole tyhjennettävä:

- 10.5.1 Aseosaa käsittely milloin hyvänsä, muualla kuin aseenkäsittelyalueella tai ratatuomarin valvonnassa hänen suorasta käskystä.
- 10.5.2 Aseosaa piipun suuntaaminen pois ampumasuunnasta, tai ohi sektorista ampumaohjelman aikana (rajoitetut poikkeukset: katso [säännöt 5.2.7.3 ja 10.5.6](#)).
- 10.5.3 Mikäli kilpailija pudottaa aseosaa tai aiheuttaa sen putoamisen ampumaohjelman aikana, olipa ase ladattu tai ei. Huomaa että kilpailijaa, joka ampumaohjelman

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 (lukuun ottamatta 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 Tunnelissa tapahtuva aseensa vetäminen kotelosta tai laittaminen koteloon.
- 10.5.5 Minkä hyvänsä oman kehon osan osoittaminen aseensa piipulla ampumaohjelman aikana (ts. pyyhkäisy). Tästä ei hylätä mikäli se tapahtuu vedon tai koteloinnin aikana taikka [säännön 8.3.6.1](#) mukaan toimittaessa edellyttäen, että sormet ovat selvästi liipaisinkaaren ulkopuolella.
- 10.5.6 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 ampumaohjelman aikana.
- 10.5.8 Mikäli sormea ei pidetä liipaisinkaaren ulkopuolella jos toimintahäiriötä selvittäessä ase lasketaan selvästi pois tähtäyslinjalta.
- 10.5.9 Mikäli sormea ei pidetä liipaisinkaaren ulkopuolella asetta ladattaessa, uudelleenladattaessa tai tyhjennettäessä ellei tätä ole erikseen sallittu (katso [säännöt 8.1.2.5 ja 8.3.7.1](#)).
- 10.5.10 Mikäli sormea ei pidetä liipaisinkaaren ulkopuolella liikuttaessa [säännön 8.5.1](#) mukaisesti.
- 10.5.11 Mikäli ladattu ja koteloitu ase on missä hyvänsä seuraavista tiloista:
- 10.5.11.1 Yksitoiminen itselataava pistooli patruunapesä ladattuna ja varmistin pois päältä.
  - 10.5.11.2 Kaksitoiminen tai valinnaistoiminen pistooli hana viritettynä ja varmistin pois päältä.
- 10.5.12 Ammusten tai minkä hyvänsä ponnekaasua sisältävän esineen käsittely aseenkäsittelyalueella vastoin [sääntöä 2.4.4](#).
- 10.5.12.1 Sana "käsittely" ei estä kilpailijoita, joilla on täytettyjä taikka kaasutettuja lippaita, pikalatureita tai ponnekaasusäiliöitä vyöllään, taskuissaan tai ratalaukussa, saapumasta aseenkäsittelyalueelle edellyttäen, että kilpailija pitää täydet ja kaasutetut lippeat, pikalaturit ja ponnekaasusäiliöt koteloidissa tai kassissaan ollessaan aseenkäsittelyalueella.
- 10.5.13 Mikäli kilpailijan hallussa on ladattu ase muutoin kuin ratatuomarin luvalla.
- 10.5.14 Pudonneen aseensa nostaminen. Ratatuomarin tulee aina nostaa pudonneet aseet ja tarkastuksen tai tyhjennyksen jälkeen asettaa ne suoraan kilpailijan aselaukkuun,



asepussiin tai koteloon. Lataamattoman aseenn pudottaminen ampumaohjelman ulkopuolella ei ole rikkomus, mutta kilpailija joka nostaa aseenn, hylätään.

10.5.15 Kiellettyjen tai turvattomien ammusten (katso [säännöt 5.5.4, 5.5.5 ja 5.5.6](#)) tai kielletyn aseenn 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 kilpailun toimitsijan antamien ohjeiden noudattamatta jättäminen tai mikä hyvänsä käytös joka voi vahingoittaa urheilulajin mainetta, voi olla epäurheilijamaista käytöstä. Ratamestarille on ilmoitettava asiasta mahdollisimman pian.
- 10.6.2 Mikäli ratatuomari katsoo, että kilpailija tahallaan ottaa pois tai pudottaa silmäsuojuksensa 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 kilpailun toimitsijan antamien ohjeiden noudattamatta jättäminen, ampumaohjelman 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, lääkeaineiden, huumausaineiden ja suoritusta parantavien aineiden väärinkäyttö, annostelutavasta riippumatta, on erityisen vakava rikkomus.
- 10.7.3 Lukuun ottamatta lääketieteellistä käyttöä, kilpailijoiden eikä toimitsijoiden 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 mikä 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. Kilpailun toimitsijan 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 Kilpailun toimitsijan velvollisuudet - Mikäli kuka hyvänsä kilpailun toimitsija vastaanottaa protestin, on hänen viipymättä 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 käyttäkään harkintakykyään sääntöjen hengessä.

## 11.2 Vetoamusjuryn kokoonpano

- 11.2.1 Tason III tai korkeammissa 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 vetoamusjuryyn puheenjohtaja eikä yksikään jäsen saa olla käsillä olevassa asiassa osapuolena.
- 11.2.2 Tasojen 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 kilpailun toimitsijoiden 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 - Vetoamusjuryyn 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 - Tason 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 tasojen I ja II kilpailuista alueelliselle tai kansalliselle ratatuomarijärjestölle (RROI tai NROI), ja tason III ja korkeammista kilpailuista kansainväliselle ratatuomarijärjestölle (IROA).

### **11.5 Toimintatapa**

- 11.5.1 Vetoamusjuryyn 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 kilpailun toimitsijoita 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 Mielenpöytä - Vetoamusjuran 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 vetoamusjuran 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 äänitenemmistöllä.

## **11.6 Päätös ja siitä seuraavat toimet**

- 11.6.1 Vetoamusjuran päätös - Kun päätös on tehty, vetoamusjury kutsuu protestin jättäjän, toimitsijan ja ratamestarin kuulemaan päätöstä.
- 11.6.2 Päätöksen saattaminen voimaan - Ratamestarin vastuulla on saattaa vetoamusjuran 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 - Vetoamusjuran 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 - Vetoamusjuran 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 tulokset 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 ase valmistaja
Alue	Maa tai maantieteellinen alue, jolla on IPSC:n tunnus
Aluejohtaja	IPSC:n tunnustama henkilö, joka edustaa aluetta
Ammus	Halkaisijaltaan 6 mm kuula, joka on valmistettu polymeerista tai biohajoavasta materiaalista kuten tärkkelyksestä tai biomuovista.
Ampuma-asento	Henkilön fyysinen asento ammuttaessa (esim. seisten, istuen, polvillaan, maaten)
Ampumasuunnasta pois päin	Aseman, ampumapaikan tai radan alue joka sijaitsee varsinaisen ampumasuunnan takana yli laajimman sallitun ampumasuunnan ( <a href="#">sääntö 2.1.2</a> ), johon aseeseen piippu ei saa osoittaa ampumaohjelman aikana (poikkeus: säännöt <a href="#">10.5.2</a> ja <a href="#">10.5.6</a> ).
Ampumasuoritus	Aika lähtömerkistä siihen, kun ampuja ilmaisee lopettaneensa ammunnan <a href="#">säännön 8.3.6</a> mukaan.
Ampumasuunta	Aseman, ampumapaikan tai radan osa, johon aseeseen piipulla voidaan osoittaa turvallisesti ampumaohjelman aikana tai mihin ammusten voidaan olettaa osuvan.
Ampuminen	Laukauksen ampuminen maalitaulua kohti. Laukauksen ampuminen maalitaulua kohti, osumatta maalitauluun ei ole taulun ampumatta jättäminen. Aseen tai ammuksen toimintahäiriö joka estää laukauksen ampumisen, on taulun ampumatta jättäminen.

Asento	Henkilön raajojen fyysinen asento (esim. kädet sivuilla, käsivarret ristittyinä jne.)
Ei sovellettavissa Jälkivalmiste	Sääntö tai vaatimus ei sovellu lajiin tai divisioonaan Esineet, jotka on valmistanut joku muu kuin alkuperäinen valmistaja (OFM) tai joissa on jonkin muun alkuperäisvalmistajan merkinnät
Kaliiperi	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
Kompensaattori	Aseen piippuun kiinnitetty laite, jonka tarkoitus on vähentää piipun nousua laukauksen aikana (yleensä ohjaamalla ruutikaasuja)
Kotelo	Pistoolin säilytyslaite, joka on kiinnitetty kilpailijan vyöhön
Kova taulu / sakkotaulu	Ammuksia läpäisemättömästä aineesta (esim. metalli, muovi jne.) tehty taulu tai sakkotaulu.
Kulissit	Esineet, muut kuin maalitaulut ja rikelinjat, joita käytetään ampumasuorituspaikkojen rakentamiseen, toimintaan tai koristeluun
Ladattu	Ase, jossa on ammus patruunapesässä tai ase jossa on lipas kiinnitettynä jossa on ammus.
Lataamaton	Ase, jossa ei ole ammuksia patruunapesässä tai kiinnitetyissä lippaissa.
Lataaminen	Ammusten laittaminen aseeseen komennolla ”Load And Make Ready”. Lataaminen alkaa kilpailijan tarttuessa ammukseseen, lippaaseen tai pikalaturiin ja päättyy, kun ase on turvallisesti koteloitu (tai asetettu muualle kirjallisen asemakuvauksen mukaan), ja kilpailijan kädet ovat irrallaan aseesta. Mikäli lähtö on lataamattomalla aseella, lataaminen loppuu, kun lipas on paikallaan (tai rulla on suljettu).
Laukaus	Ammus joka läpäisee aseeseen piipun kokonaan ponnekaasun työntämänä.
Lähtöasento	Ampumaohjelmassa vaadittu sijainti, ampuma-asento ja asento ennen lähtömerkkiä (katso <a href="#">sääntö 8.3.4</a> )
Maalitaulut, taulut	Käsite joka sisältää sekä pisteitä antavat maalitaulut että ei-ammuttavat (no-shoot) taulut, ellei jokin sääntö ( <a href="#">esim. 4.1.3</a> ) muuten erottele niitä.
Näkymä Prototyyppi Pyyhkäisy	Sijainnista löytyvä näköalapaikka (esim. ampuma-aukko) Ase muodossa, joka ei ole massatuotettu tai saatavilla yleisesti Aseen piipun osoittaminen henkilön vartalon mitä tahansa osaa kohti ampumaohjelman aikana asetta käsiteltäessä tai kosketettaessa milloin ase ei ole turvallisesti koteloituna (katso sääntö <a href="#">10.5.5</a> ).
Reisikotelo	Kotelo, jonka alaosa on kiinnitetty kilpailijan reiteen nauhalla tai muuten
Sakkotaulu Seisominen ampumasuuntaan	Maalitaulut, jotka aiheuttavat rangaistuspisteitä osuttaessa Kilpailijan kasvot, rintakehä ja varpaat osoittavat kaikki ampumasuuntaan
Sijainti	”Maantieteellinen” paikka ampumaohjelman sisällä
Tauluryhmä	Hyväksytyjen taulujen joukko, joka on nähtävissä ainoastaan yhdestä paikasta tai näkymästä

Tulee, täytyy	Pakollista
Tulisi	Valinnainen, mutta erityisen suositeltava
Tyhjentäminen	Ammusten poistaminen aseesta kilpailijan lopetettua ampumasuorituksen tai toimitsijan käskiessä aseeseen tyhjentämisen. Tyhjentäminen alkaa, kun lippaanvapautin (tai sylinterin avaus) aktivoidaan ja loppuu, kun aseessa ei enää ole ammuksia. Huomaa että kilpailijan joka <a href="#">säännön 8.3.6</a> mukaiseen komenttoon reagoidessaan turvallisesti ampuu patruunapesässä olevan ammuksen tai laittaa aseeseen lisää ammuksia, katsotaan lopettaneen tyhjentämisen ja jatkavan ampumista.
Tyhjälaukaus	Liipaisimen tai muun laukaisulaitteen aktivoiminen aseessa, jossa ei ole ammuksia eikä ponnekaasua.
Tähtäinkuva	Maalitaulun tähtääminen ampumatta
Tähtäys / Tähtääminen	Aseen piipun kohdistaminen maalitauluja kohden
Täytyy	Pakollista
Uudelleenlataaminen	Aseessa olevan lippaan vaihto toiseen tai ammusten lisääminen aseeseen kesken ampumasuorituksen. Uudelleenlataus alkaa, kun lippaanvapautin (tai sylinterin avaus) aktivoidaan ja loppuu, kun kilpailijan käsi on irrallaan uudesta lippaasta (tai kun rulla on kiinni). Poikkeus: Patruunapesässä olevan ammuksen turvallinen ampuminen taulua kohti ennen kuin uusi lipas kiinnitetään.
Uusinta	Ratatuomarin tai vetoomusjuryn etukäteen sallima kilpailijan uusi yritys ampumasuorituksessa
Vahvempi käsi	Käsi jolla henkilö ottaa kiinni pistoolista vetäessään kotelosta (toinen käsi on "Heikompi käsi"). Yksikätiset kilpailijat käyttävät kättään sekä vahvemman että heikomman käden asemilla <a href="#">säännön 10.2.10</a> puitteissa
Valli	Korotettu rakennelma hiekkaa, maata tai muuta materiaalia, jonka tarkoitus on pysäyttää ammuksia tai erotella ampuma-alueet tai suorituspaikat toisistaan
Varaslähtö	Ampumasuorituksen aloittaminen ennen lähtömerkkiä (katso <a href="#">sääntö 8.3.4</a> )
Varusteet	Lippaat, pikalaturit tai niiden kantolaitteet (mukaan lukien magneetit)
Veto (Vetäminen)	Toimenpide, jolla pistooli otetaan esiin kotelosta. Veto loppuu siihen, kun pistooli on kokonaan pois kotelosta.
Voi (voi tehdä..)	Täysin valinnaista

## 12.6 Mitat

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



## Liite A1: IPSC-ilmapistoolin kilpailutasot (Level)

Selite: S = suositus, P = Pakollinen

	Taso I	Taso II	Taso III	Taso IV	Taso V
1. Noudattaa viimeisintä IPSC sääntökirjaa	P	P	P	P	P
2. Kilpailijoiden tulee olla asuinpaikkansa IPSC alueen henkilöjäseniä (katso <a href="#">kappale 6.5</a> )	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. IPSC:n 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 ammusta	S	S	S	S	S
12. Aluejohtajan hyväksyntä asemille	S	S	P		
13. IPSC valiokunnan hyväksyntä ampumaohjelmille			P	P	P
14. IPSC:n hyväksyntä (katso kohta 24 alla)			P	P	P
15. Ei sovellettavissa.					
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 IROA:lle			P	P	P
20. Minimiammusmääräsuositukset:	40	80	150	300	450
21. Asemien vähimmäismääräsuositus	3	6	12	24	30
22. Suositeltu vähimmäiskilpailijamäärä	10	50	120	200	300

23. Kilpailun luokitus (pisteet)	1	2	3	4	5
----------------------------------	---	---	---	---	---

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

# Liite A2: IPSC:n hyväksyntä

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

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

## 1. Divisioonat:

- Tasot I & II Vähintään 5 kilpailijaa kussakin divisioonassa (suositus)
- Taso III Vähintään 10 kilpailijaa kussakin divisioonassa (pakollinen)
- Tasot 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 18-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.

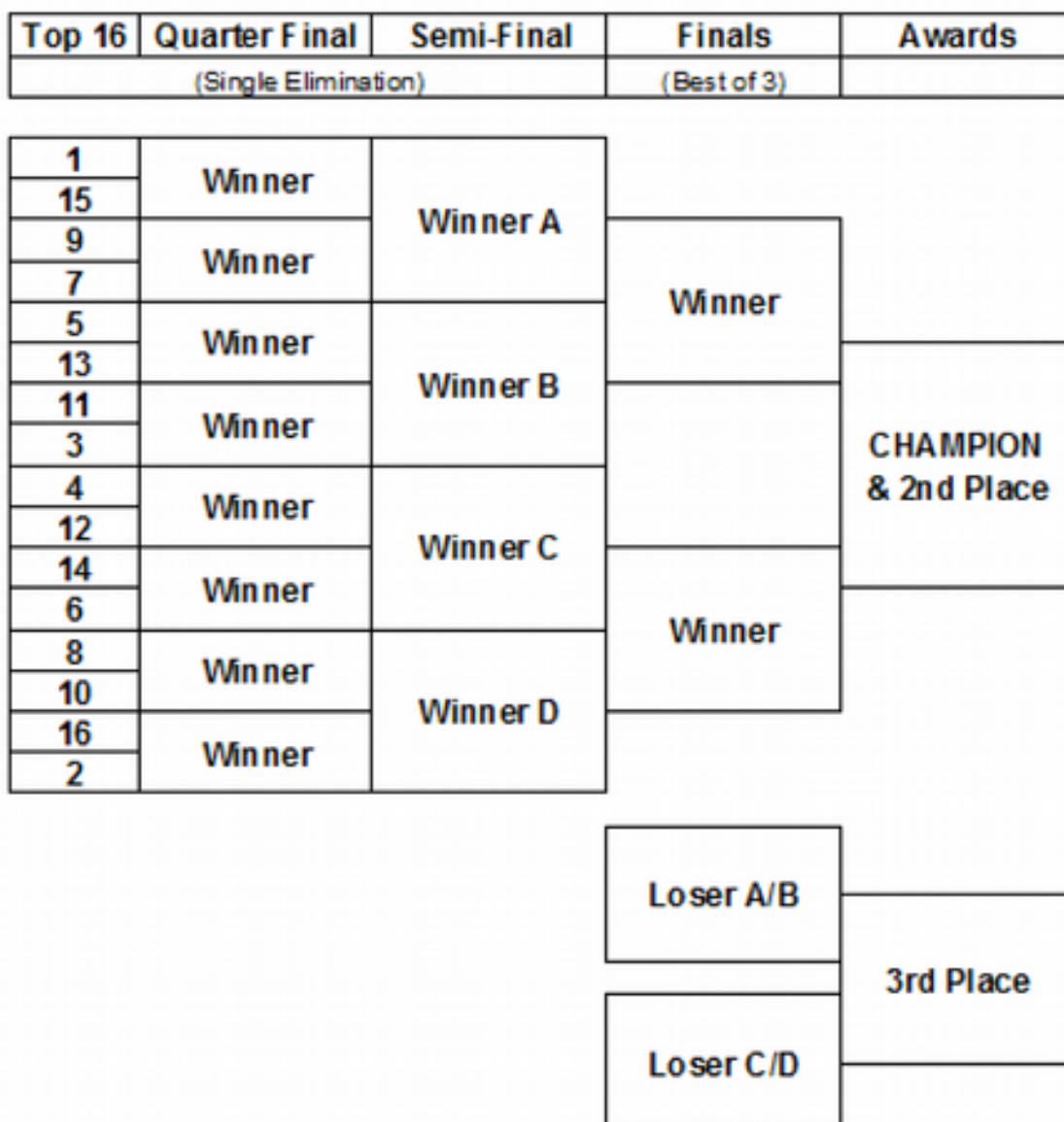
## 4. Joukkuesarjat

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
- (e) Alueelliset joukkueet kussakin divisioonassa Super Senior – sarjassa
- (f) Alueelliset perhejoukkueet.  
Perhejoukkueeseen kuuluu kaksi jäsentä, joista yhden on oltava Junior – sarjassa ja toisen hänen vanhempansa tai isovanhempansa. Säännön 6.4.2.1 estämättä

joukkueen jäsenet voivat kilpailla eri divisioonissa ja Lady – sarjaan rekisteröity naispuolinen kilpailija voi kilpailla perhejoukkueessa juniorina mikäli hän täyttää asianmukaisen ikävaatimuksen. Perhejoukkueen tulos saadaan laskemalla yhteen joukkueen jäsenten prosenttimuotoiset tulokset. Tämä joukkuesarja on arvioitavana ja ellei sen voimassaoloa jatketa, se päättyy 31.12.2017.

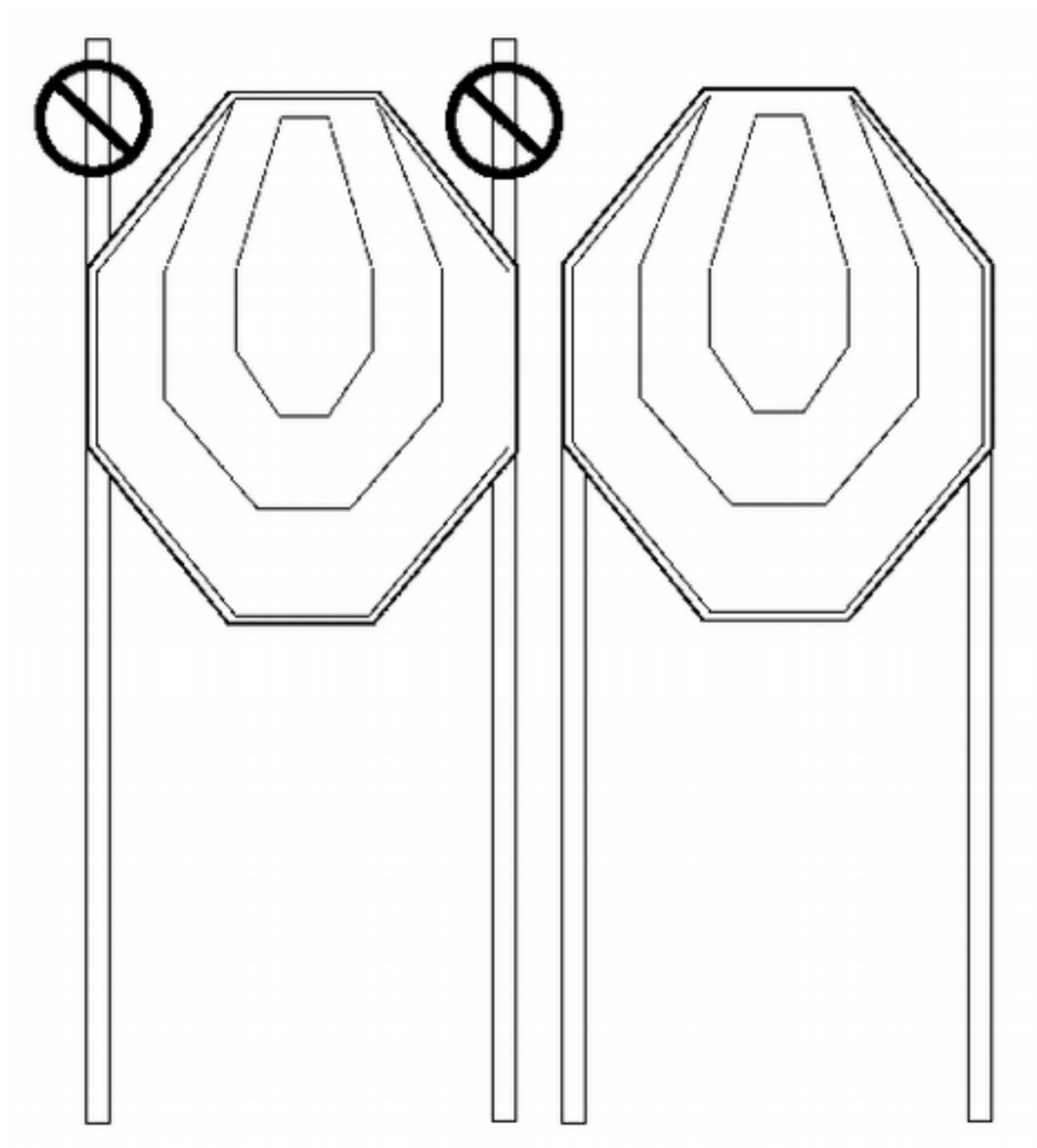
## Liite A3: Pudotuskaavio [ei käännetty]



## Liite A4: Hyväksytyt asemamäärät

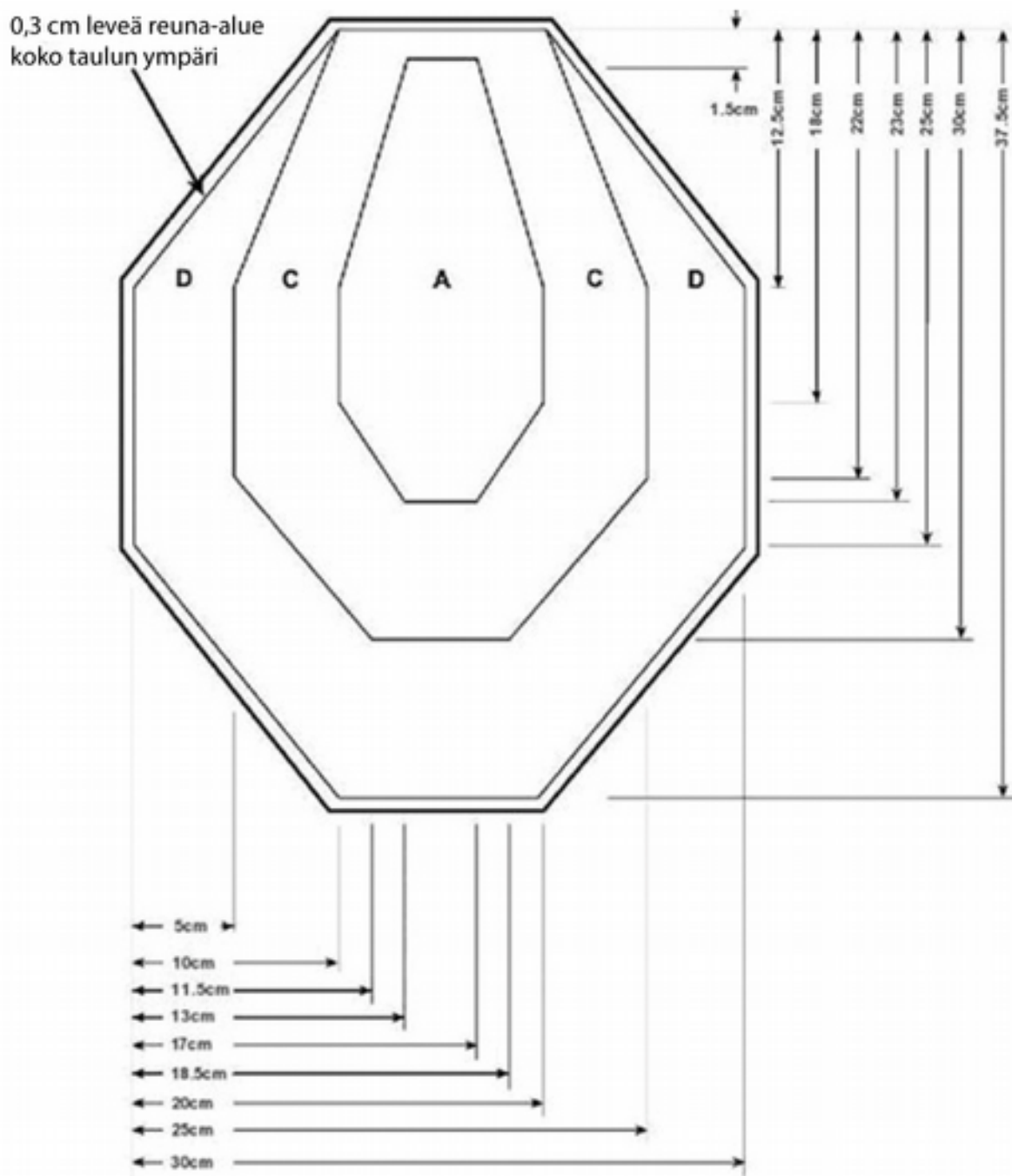
Asemia	Lyhyitä	Keskipitkiä	Pitkiä
12	6	4	2
13	7	4	2
13	6	5	2
14	7	5	2
14	8	4	2
14	6	6	2
15	8	5	2
15	7	6	2
16	8	6	2
16	9	5	2
17	9	6	2
18	9	6	3
19	10	6	3
19	9	7	3
20	10	7	3
20	11	6	3
20	9	8	3
21	11	7	3
21	10	8	3
22	11	8	3
22	12	7	3
23	12	8	3
24	12	8	4
25	13	8	4
25	12	9	4
26	13	9	4
26	14	8	4
26	12	10	4
27	14	9	4
27	13	10	4
28	14	10	4
28	15	9	4
29	15	10	4
30	15	10	5

## Liite B1: Taulujen esittäminen



Taulukeppien katkaisu parantaa aseman ulkoasua

## Liite B2: IPSC-ilma-asetaulu



Pisteytys	
Alue	Pisteet
A	5
C	3
D	1



## Liite C1: IPSC-ilma-asepopperien kalibrointi

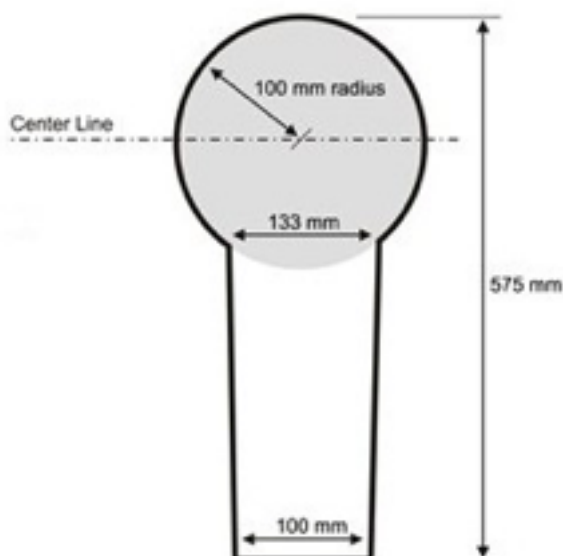
1. Ratamestarin on nimettävä tietyt ammuksset ja aseet käytettäväksi kalibroinnissa. Näitä voivat käyttää hänen erikseen valtuuttamansa kalibroijat.
2. Kalibrointiaseiden tulisi olla kilpailussa käytettävissä olevista heikkotehoisimmat.
3. Kun ratamestari on hyväksynyt ammuksset ja aseet, kilpailijat 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 kalibrointiammuksella ammuttu laukaus. Laukaus on ammuttava ampumaohjelman kauimmaisesta mahdollisesta paikasta josta kilpailijoille näkyy edes osa popperin kalibrointialueesta. Kalibrointialueet on merkitty seuraavilla sivuilla oleviin piirroksiin.
6. Mikäli ampumaohjelman 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 ampumaohjelma tulkitaan sellaisenaan.
  - (b) Popperi jää pystyyn mutta kilpailija ei haasta kalibrointia. Tässä tapauksessa ei aiheudu muita toimenpiteitä, ja ampumaohjelma 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 kilpailun toimitsija rikkoo tätä, kilpailijan on uusittava ampumaohjelma. Mikäli kilpailija tai muu henkilö rikkoo tätä, popperi pisteytetään ohilaukaukseksi ja ampumaohjelma tulkitaan muuten sellaisenaan.
  - (d) Mikäli popperi kaatuu muusta syystä (esim. tuulessa) 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 yllä mainitun 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 ampumaohjelma 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. Lopetuslevyt on kalibroitava herkkyuden suhteen ennen kilpailua ja säännöllisin väliajoin kilpailun aikana.

## Liite C2: IPSC-ilma-asepopperit

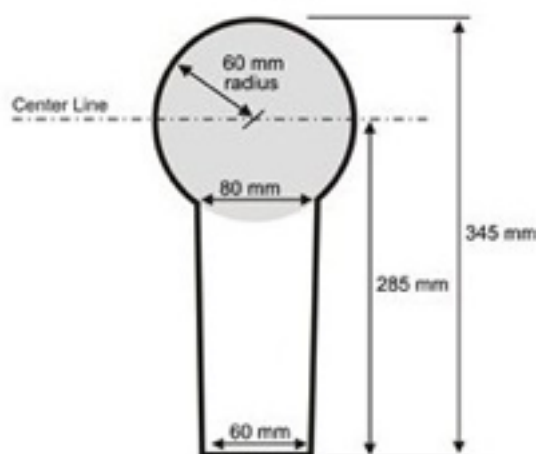
Pisteytys	5 pistettä
Rangaistus - puuttuva osuma / sakkotaulu	Miinus 10 pistettä

Kalibrintialueet on tummennettu.

**Action Air Popper**



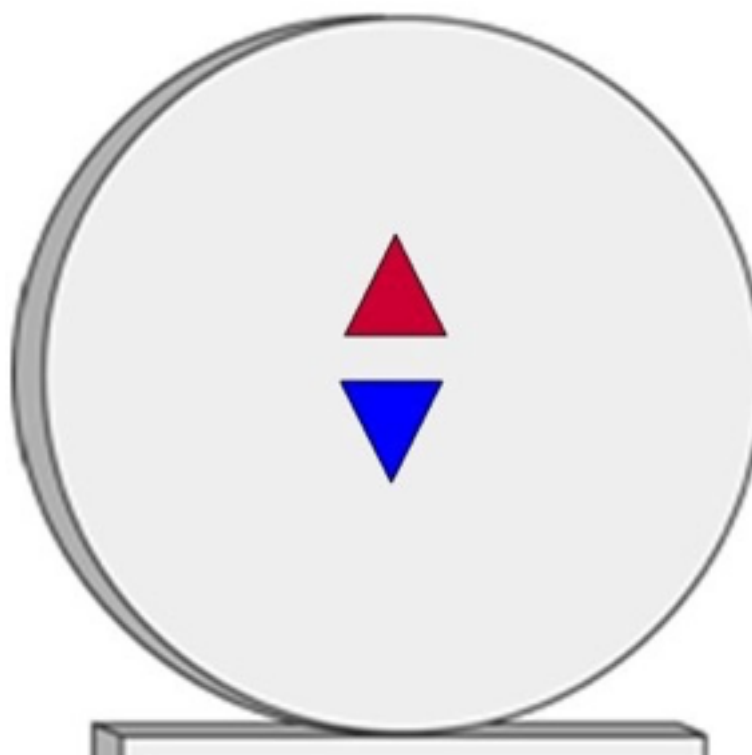
**Action Air Mini Popper**



**Toleranssi +/- 0,5 cm**

Kovat taulut ja kovat 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-lopetuslevy



### Huomattavaa rakennettaessa

Mikäli lopetuslevyä käytetään, sen täytyy olla pyöreä, vähintään 15 cm halkaisijaltaan oleva taulu joka on ankkuroitu tukevasti maahan vähintään 5 metrin etäisyydelle todennäköisimmästä ampumaohjelman viimeisestä ampumapaikasta. Lopetuslevyn tulee olla selvästi erotettavissa tavallisista levyistä ja siinä tulee olla näkyvä sähköinen ilmaisins osuman varmistamiseksi. Lopetuslevy on kytkettävä viimeisen laukauksen ajan tallettamista varten ajastimeen langallisesti tai muuten.

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

## Liite D1: Ilmapistoolin Open-divisioona

1.	Pistoolin suurin koko	Ei
2.	Lippaan suurin pituus	170 mm (katso <a href="#">liite E1</a> )
3.	Suurin patruunakapasiteetti	Kyllä, katso alla
4.	Pistoolin ja varusteiden suurin etäisyys ylävartalosta	50 mm (katso <a href="#">sääntö 5.2.5</a> )
5.	<a href="#">Sääntö 5.2.10</a> / <a href="#">Liite E2</a> pätee	Ei
6.	Optiset tai elektroniset tähtäimet	Kyllä
7.	Kompensaattorit, porttaukset, vaimennin tai liekinsammutin	Kyllä

### **Erityisehdot:**

8. Ampumaohjelman lähtömerkin aikana kilpailijan saatavilla olevissa lippaissa ei saa olla yli 28 ammusta.

## Liite D2: Ilmapistoolin Standard-divisioona

1.	Pistoolin suurin koko	Kyllä, katso alla
2.	Lippaan suurin pituus	Kyllä, katso alla
3.	Suurin patruunakapasiteetti	Kyllä, katso alla
4.	Pistoolin ja varusteiden suurin etäisyys ylävartalosta	50 mm (katso <a href="#">sääntö 5.2.5</a> )
5.	<a href="#">Sääntö 5.2.10</a> / <a href="#">Liite E2</a> pätee	Kyllä
6.	Optiset tai elektroniset tähtäimet	Ei
7.	Kompensaattorit, porttauokset, vaimennin tai liekinsammutin	Ei, katso alla

### Erityisehdot:

- Pistooli valmiustilassaan (katso [sääntö 8.1](#)), mutta lataamattomana ja ilman lipasta tai tyhjä rulla sujettuna, tulee mahtua kokonaan laatikon sisään, jonka mitat ovat 225 mm x 150 mm x 45 mm (toleranssi: +1 mm, -0 mm).
- Kilpailija asettaa (ja lopulta poistaa) pistoolin laatikkoon siten, että luisti (tai revolverin piippu) on yhdensuuntainen laatikon pisimmän sivun kanssa. Säädettyvä takatähtäin voi olla hieman sisäänpainettuna, mutta luistin tulee olla täysin edessä ja kaikkien muiden pistoolin osien (esim. taittavat tähtäimet, virityskahvat, peukalotuet, kahvat jne.) tulee olla täysin ojennettuna tai käytössä, kun ase on laatikossa. Lisäksi teleskooppilippaat ja lippaat, joissa on kokoon painuva pohjalevy ovat erityisesti kiellettyjä.
- Ampumaohjelman lähtömerkin aikana kilpailijan saatavilla olevissa lippaissa ei saa olla yli 18 ammusta. Lisäksi paikallaan olevat lippaat eivät saa ulottua 20 mm enempää lipaskuilun alareunaa alemmas. Rikkomuksista seuraa kilpailijan siirtäminen Open – divisioonaan.
- Ainoastaan sisäpiippujen porttaus on kielletty. Luistien ja ulkopiippujen porttaus on sallittu.

## Liite D3: Ilmapistoolin Classic-divisioona

1.	Pistoolin suurin koko	Kyllä, katso alla
2.	Lippaan suurin pituus	Kyllä, katso alla
3.	Suurin patruunakapasiteetti	Kyllä, katso alla
4.	Pistoolin ja varusteiden suurin etäisyys ylävartalosta	50 mm (katso <a href="#">sääntö 5.2.5</a> )
5.	<a href="#">Sääntö 5.2.10</a> / <a href="#">Liite E2</a> pätee	Kyllä
6.	Optiset tai elektroniset tähtäimet	Ei
7.	Kompensaattorit, porttauokset, vaimennin tai liekinsammutin	Ei

### **Erityisehdot:**

8. Pistooli valmiustilassaan (katso [sääntö 8.1](#)), mutta lataamattomana ja ilman lipasta, tulee mahtua kokonaan laatikon sisään, jonka mitat ovat 225 mm x 150 mm x 45 mm (toleranssi: +1 mm, -0 mm).
9. Kilpailija asettaa (ja lopulta poistaa) pistoolin laatikkoon siten, että luisti on yhdensuuntainen laatikon pisimmän sivun kanssa. Säädetty takatähtäin voi olla hieman sisäänpainettuna, mutta luistin tulee olla täysin edessä, kun ase on laatikossa.
10. Pistoolien tulee perustua ja niiden pitää ulkoisesti muistuttaa klassista 1911-konstruktioita. Tämä tarkoittaa yksirivistä, yksiosaista metallirunkoa, luistia jossa on kevennysleikkaukset pölysuojan etupuolella, jonka pölysuoja (ilman varustekiskoa tai sen kanssa) saa olla korkeintaan 75mm pitkä mitattuna pölysuojan etureunasta luistinsalvan akselin takareunaan.
  - 10.1. Lipaskuilun ulkopuolinen leveys ei saa ylittää 35 mm:iä. Tämä mitataan laatikon kylkeen kaiverretulla uralla, jonka leveys on 35 mm ja syvyys vähintään 5 mm, tai ratamestarin hyväksymällä viivottimella tahi muulla mittalaitteella.
11. Kiellettyjä muutoksia ja osia ovat luistin kevennysleikkaukset, tukikäden peukalohyllyt ja virityskahvat.
12. Sallittuja muutoksia ovat kosmeettiset muutokset (esim. kahvalevyt, kaiverukset, jne.), molemminpuoliset varmistimet, ja mitkä hyvänsä avotähtäimet (jotka voivat olla luistiin upotetut).
13. Ampumaohjelman lähtömerkin aikana kilpailijan saatavilla olevissa lippaissa ei saa olla yli 10 ammusta. Lisäksi paikallaan olevat lippaat eivät saa ulottua 20 mm enempää lipaskuilun alareunaa alemmas. Rikkomuksista seuraa kilpailijan siirtäminen Open – divisioonaan.

## Liite D4: Ilmapistoolin Production-divisioona

1.	Pistoolin suurin koko	Piipun maksimipituus 127 mm
2.	Lippaan suurin pituus	Kyllä, katso alla
3.	Suurin patruunakapasiteetti	Kyllä, katso alla
4.	Pistoolin ja varusteiden suurin etäisyys ylävartalosta	50 mm (katso <a href="#">sääntö 5.2.5</a> )
5.	<a href="#">Sääntö 5.2.10</a> / <a href="#">Liite E2</a> pätee	Kyllä
6.	Optiset tai elektroniset tähtäimet	Ei
7.	Kompensaattorit, porttaukset, vaimennin tai liekinsammutin	Ei

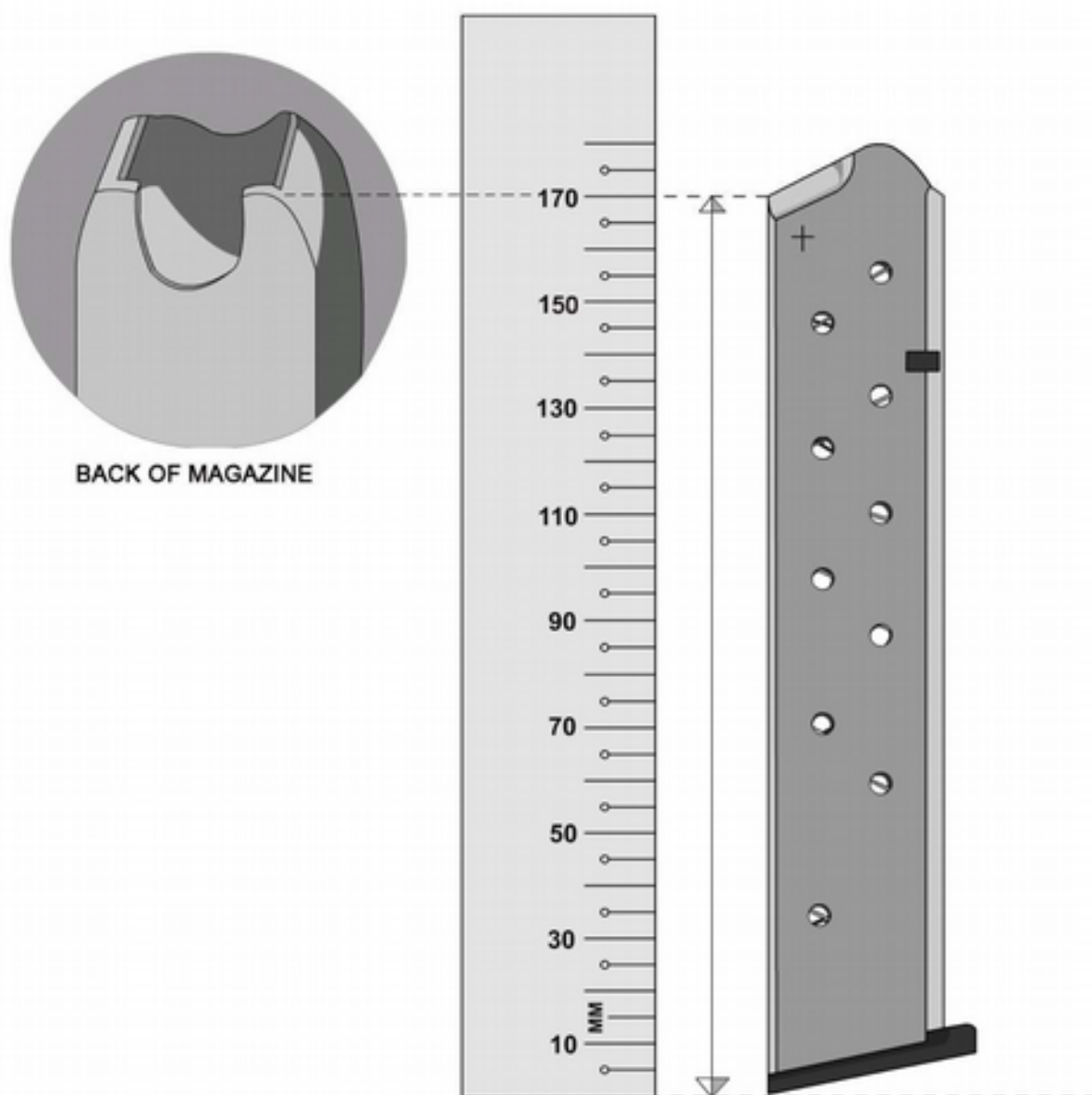
### Erityisehdot:

8. Production-divisioonassa saa käyttää ainoastaan IPSC:n www-sivulla hyväksytyiksi listattujen pistoolien ilma-aseversioita. Huomaa että pistoolit, joiden IPSC katsoo olevan yksitoimisia, ovat erityisesti kiellettyjä. IPSC:n virallinen menetelmä piipun pituuden mittaukseen on esitetty [liitteessä E4](#).
9. Pistoolien, joissa on ulkoinen iskuvasara, täytyy lähtömerkin aikana olla täysin vireestä päästettyinä (katso [sääntö 8.1.2.5](#)). 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 toimintavirhe tapahtumaa kohti. Huomaa että toimintavirhettä ei anneta sellaisissa ampumaohjelmissa, joissa aseensa patruunapesä on lähdössä tyhjänä. Näissä tapauksissa kilpailija voi ampua ensimmäisen laukauksen yksitoimisena.
10. Alkuperäisosat ja -komponentit joita alkuperäisvalmistaja tarjoaa vakio- tai valinnaisosina tietyn mallisiin pistooleihin, jotka ovat IPSC:n hyväksymien pistoolien listalla, ovat sallittuja seuraavasti:
  - 10.1 Muutokset, paitsi vähäiset toimenpiteet (purseiden poisto tai alkuperäisosien sovittamiseksi välttämättömät säädöt) on kielletty. Muita kiellettyjä muutoksia ovat sellaiset, jotka nopeuttavat uudelleenlatausta (esim. lipaskuilun avartaminen tai lisätyt lipaskuilut, jne.), pistoolin alkuperäisen värin tai pinnoitteen muuttaminen, tahi raitojen, täplien tai muiden koristusten lisääminen.
  - 10.2 Ampumaohjelman lähtömerkin aikana kilpailijan saatavilla olevissa lippaissa ei saa olla yli 15 ammusta. Lippaisiin saa lisätä tunnustusmerkintöjä, sisäisiä kapasiteetin rajoittimia, pohjalevyjen pehmennyksiä ja ylimääräisiä reikiä kunhan nämä eivät merkittävästi lisää tai vähennä lippaiden painoa.
  - 10.3 Tähtäimiä saa virittää, säätää tai värjätä. Tähtäimiin voidaan myös asentaa valokuituja tai vastaavia.
11. Jälkimarkkinaosat, komponentit ja varusteet ovat kiellettyjä, paitsi:
  - 11.1 Jälkimarkkinalippaat ovat sallittuja, kunhan yllä olevan kohdan 16.2 vaatimukset huomioidaan.

- 11.2 Jälkimarkkina-avotähtäimet (katso [sääntö 5.1.3.1](#)) ovat sallittuja, kunhan niiden asennus tai säätö ei edellytä muutoksia pistooliin.
- 11.3 Jälkimarkkinakahvavälyt, jotka vastaavat profiililtaan ja pinnanmuodoiltaan alkuperäisvalmistajan vakio- tai valinnaiskahvavälyjä, ovat sallittuja. Samoin on sallittua lisätä karhennusteippiä aseeseen kahvaan (katso [liite E3a](#)). Kahvan päälle asennettavat lisäkumit ovat kuitenkin kiellettyjä.

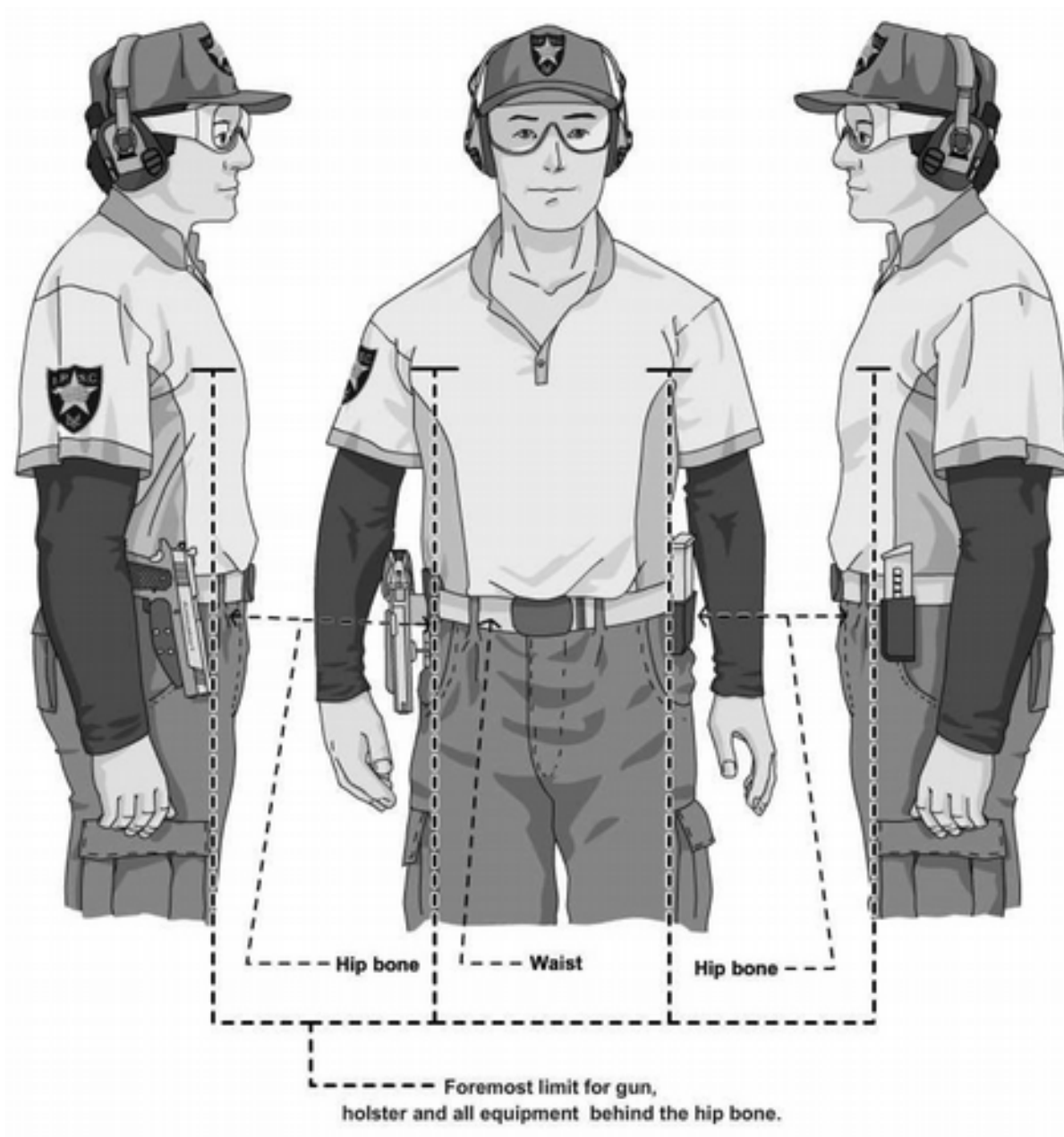


## Liite E1: Lippaan mittaaminen



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

## Liite E2: Piirros varusteiden sijoittelusta



Lonkkaluu      Vyötärö      Lonkkaluu

Aseen, kotelon ja kaikkien varusteiden täytyy olla lonkkaluuun etukärjen takana lähtömerkin aikana. Kuva näyttää myös käsien luonnollisen asennon (katso [sääntö 8.2.2](#)).

## Liite E3a: Production-divisioona - kahvan teippaus

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, liipaisinta, liipaisinkaarta, tai mihinkään vipuun tai nappiin. Teipillä ei myöskään saa estää kahvavarmistimen toimintaa.

## Liite E3b: Kaikki divisioonat - pistoolin kahvan takaosa



Yllä olevassa kuvassa pistoolin kahvan takaosa ei ole [säännön 5.2.7.2](#) mukaisesti.

## **Liite E4: Piipun pituuden mittaus**

Kokonaan koottu ja lataamaton ase asetetaan piippu pystysuoraan ylöspäin, jonka jälkeen piippuun asetetaan tappi jossa on merkintä 127 mm kohdalla siten, että se nojaa iskupohjaan. Ase on sääntöjen mukainen mikäli 127 mm merkintä on piipun suun kohdalla tai sitä ylempänä.

Revolvereissa mitataan etäisyys piipun suusta piipun ylimenokartion takareunaan. Mikäli etäisyys on 127 mm tai vähemmän, on revolveri sääntöjen mukainen.

## Liite E5: Varustetarkastuslomakkeen malli

Competitor Name: \_\_\_\_\_

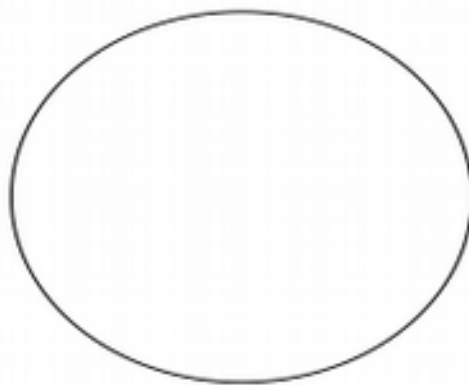
Competitor #: \_\_\_\_\_ Squad #: \_\_\_\_\_

Division: OD / SD / CD / PD / RD

Category: L / J / S / SS

Gun Make: \_\_\_\_\_ Model: \_\_\_\_\_ Serial #: \_\_\_\_\_

Calibre: \_\_\_\_\_ Declared PF: Major / Minor









**Front of Belt**

(Legend: H=Holster, P=Pouch, M=Magnet)

Stage	Verified	Stage	Verified	Stage	Verified
1		11		21	
2		12		22	
3		13		23	
4		14		24	
5		15		25	
6		16		26	
7		17		27	
8		18		28	
9		19		29	
10		20		30	

## 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

<b>Aihe</b>	<b>Osio tai sääntö</b>
Aikataulu	<a href="#">6.6</a>
Ajanottolaitteet	<a href="#">9.10</a>
Alkoholi	<a href="#">10.7</a>
Ammukset	<a href="#">5.5</a>
Kielletyt	<a href="#">5.5.4</a>
Ladattu	<a href="#">8.1.4</a>
Turvattomat	<a href="#">5.5.6</a> / <a href="#">5.6.1</a>
Vara	<a href="#">5.5.3</a>
Ammusten käsittely	<a href="#">10.5.12</a>
Ampumalinja	<a href="#">2.1.7</a>
Ampumaohjelma	
Jakauma	<a href="#">1.2.1.4</a>
Määritelmä	<a href="#">6.1.1</a>
Tietojen julkaisu	<a href="#">3.1</a>
Tyypit	<a href="#">1.2</a>
Ampumapaikat yhteisellä ampumalinjalla	<a href="#">2.1.7</a>
Ampumapaikkaan palaaminen	<a href="#">10.2.9</a>
Ampumasektorit	<a href="#">2.1.2</a>
Aseenkäsittelyalue	
Käyttö	<a href="#">2.4.3</a>
Rakentaminen	<a href="#">2.4.2</a>
Ase	
Asettaminen maahan	<a href="#">10.5.3</a>
Etäisyys kehosta	<a href="#">5.2.5</a>
Korkeus	<a href="#">5.2.7.2</a>
Käyttökelpoinen ja turvallinen	<a href="#">5.1.6</a>
Laukaisuvastus	<a href="#">5.1.4</a>
Muutokset	<a href="#">5.1.8</a>
Olkatuet	<a href="#">5.1.10</a>
Piipun suunta kotelossa	<a href="#">5.2.7.3</a>
Ratatuomarilla	<a href="#">7.3.3</a>
Reisikotelot	<a href="#">5.2.7.1</a>
Sarjatuli- tai pursketoiminen -	<a href="#">5.1.11</a>
Useampi kuin yksi	<a href="#">5.1.9</a>
Uudelleenkotelointi	<a href="#">2.2.2.4</a> / <a href="#">8.2.5</a>
Vaihto	<a href="#">5.1.7</a>
Valmiusasento	<a href="#">8.2.1</a>
Valmiustilat	<a href="#">8.1</a>
Aseeseen ladattava ammusmäärä	<a href="#">8.1.4</a>
Aseet	<a href="#">5.1</a> / <a href="#">Liite D</a>
Aseiden käsittely	
Aseenkäsittelyalueet	<a href="#">2.4</a> / <a href="#">10.5.1</a>
Turvaton	<a href="#">10.5.1</a>
Asema	<a href="#">6.1.2</a>
Asemakuvaukset	



<b>Aihe</b>	<b>Osio tai sääntö</b>
Muutokset	<a href="#">3.2.3</a>
Tiedot	<a href="#">3.2</a>
Vaatimukset	<a href="#">3.2.1</a>
Asemapisteeet / tulokset	<a href="#">9.2</a>
Asetelineet	<a href="#">2.4.2/5.2.1</a>
Asianmukainen vaatetus	<a href="#">5.3</a>
Avustaminen	<a href="#">8.6</a>
Classic-divisioona	<a href="#">Liite D3</a>
Comstock-pistelaskutapa .	<a href="#">9.2.1</a>
Rangaistukset	<a href="#">9.4</a>
Cooper-tunneli	
Rakentaminen	<a href="#">2.2.5</a>
Rangaistukset	<a href="#">10.2.5</a>
Divisioonien, sarjojen ja joukkueiden tunnustaminen	<a href="#">Liite A2</a>
Divisioonat	<a href="#">6.2</a>
Hylkääminen	<a href="#">6.2.6</a>
Ilmoittamatta jättäminen	<a href="#">6.2.5</a>
Poistetut -	<a href="#">6.2.5</a>
Tunnustus	<a href="#">6.2.1 / Liite A2</a>
Useampi kuin yksi	<a href="#">6.2.4</a>
Vaatimusten täyttämättä jättäminen	<a href="#">6.2.5.1</a>
DVC	<a href="#">1.1.3</a>
Edustusosoikeus	<a href="#">6.5.2</a>
Epäurheilijamainen käytös	<a href="#">10.6</a>
Esteet	<a href="#">2.1.6, 2.2.3</a>
Hallinto, kilpailun	<a href="#">7</a>
Heikompi käsi	<a href="#">1.1.5.3 / 1.1.5.4</a>
Veto	<a href="#">8.2.4</a>
Heikompi olkapää	<a href="#">1.1.5.3</a>
Rangaistus väärältä olkapäältä ampumisesta	<a href="#">10.2.8</a>
Huoltopäällikkö	<a href="#">7.1.4</a>
Hygienia-alueet	<a href="#">2.7</a>
Hylkääminen	<a href="#">10.3</a>
Epäurheilijamainen käytös	<a href="#">10.6</a>
Joukkueen jäsen	<a href="#">6.4.6</a>
Kielletyt aineet	<a href="#">10.7</a>
Liike	<a href="#">10.5.10</a>
Sormi liipaisinkaaren sisäpuolella	<a href="#">10.5.8 - 10.5.10</a>
Turvaton aseenkäsittely	<a href="#">10.5</a>
Vahingonlaukaus	<a href="#">10.4</a>
Hyväksyntä	<a href="#">1.3</a>
Häirintä	<a href="#">8.6</a>
Häiriöt	
Kilpailijan varusteet	<a href="#">5.7</a>
Ratalaitteet	<a href="#">4.6</a>
ICS	<a href="#">6.7</a>
IPSC-ilma-asetaulu	<a href="#">Liite B2</a>
IPSC:n jäsenyys	<a href="#">6.5.1</a>
Joukkueen jäsen	
Hylkäys	<a href="#">6.4.6</a>
Vaihtaminen	<a href="#">6.4.4 - 6.4.6</a>

<b>Aihe</b>	<b>Osio tai sääntö</b>
Joukkueet	<a href="#">6.4</a>
Julkaistut ohjelmat	<a href="#">3.1.1</a>
Junior - joukkueet	<a href="#">Liite A2</a>
Junior-sarja	<a href="#">Liite A2</a>
Jäsenyys	<a href="#">6.5</a>
Kahvaan asennettava teippi	<a href="#">Liite E3a</a>
Kalibrointi	<a href="#">Liite C1</a>
Kalibrointiase	<a href="#">Liite C1</a>
Kalibrointipatruunat	<a href="#">Liite C1</a>
Kaliiperi	<a href="#">5.1.2</a>
Kantaminen ja säilytys	<a href="#">5.2</a>
Rikkomukset	<a href="#">10.5.1</a>
Katoavat taulut	<a href="#">9.9.2</a>
Kauppialueet	<a href="#">2.6</a>
Keskipitkät ohjelmat	<a href="#">1.2.1.2</a>
Kielletyt aineet	<a href="#">10.7</a>
Kiinnikkeet, ammus-	<a href="#">5.2</a>
Kiipeämisapuvälineet	<a href="#">2.2.2</a>
Kiivettävät esteet	<a href="#">2.2.2</a>
Kilpailijan asema ja valtuutus	<a href="#">6.5</a>
Kilpailijan varusteiden toimintahäiriö	<a href="#">5.7</a>
Kilpailu	
Divisioonat	<a href="#">6.2 / Liite D</a>
Esikilpailu	<a href="#">6.6.2</a>
Johtaja	<a href="#">7.1.6</a>
Määritelmä	<a href="#">6.1.3</a>
Sarjat	<a href="#">6.3 / Liite A2</a>
Tasot (Level)	<a href="#">Liite A1</a>
Toimitsijat	<a href="#">7.1</a>
Yleiset periaatteet	<a href="#">6.1</a>
Kilpailutyypit	<a href="#">6.1</a>
Koeampuminen / tarkkuutus	<a href="#">2.5</a>
Kotelo	
Hihna tai läppä	<a href="#">5.2.6</a>
Liipaisimen peittäminen	<a href="#">5.2.7.4</a>
Siirtäminen	<a href="#">5.2.5.3</a>
Sijainti vyöllä	<a href="#">5.2.5 / Liite E2</a>
Tunnelissa	<a href="#">10.5.4</a>
Valinta	<a href="#">5.2.6</a>
Varusteet	<a href="#">5.2</a>
Vyö	<a href="#">5.2.3</a>
Kovat taulut	<a href="#">2.1.3</a>
Hyväksytyt	<a href="#">4.3</a>
Tyypit	<a href="#">4.3</a>
Versiot	<a href="#">4.3</a>
Kulissit	<a href="#">2.2.6</a>
Laatu	<a href="#">1.1.2</a>
Ladattu ase	<a href="#">10.5.13</a>
Lady - joukkueet	<a href="#">Liite A2</a>

<b>Aihe</b>	<b>Osio tai sääntö</b>
Lady - sarja	<a href="#">Liite A2</a>
Lataus - ”Optiot”	<a href="#">8.1.1</a>
Lenkit, ammus-	<a href="#">5.2</a>
Levy, lopetus-	<a href="#">Liite C3</a>
Liiga	<a href="#">6.1.6</a>
Liike	<a href="#">8.5</a>
Liikkuvat taulut	
Rangaistukset	<a href="#">9.9</a>
Pisteytys	<a href="#">9.9</a>
Liipaisin	
- kengät	<a href="#">5.1.5</a>
Laukaisuvastus	<a href="#">5.1.4 / Liite E4a</a>
Peitetty	<a href="#">5.2.7.4</a>
Lippaat	
Divisioona	<a href="#">Liite D</a>
Pudotettu	<a href="#">5.5.3</a>
Vara -	<a href="#">5.5.3</a>
Lippu	<a href="#">5.2.1/8.3.7</a>
Lopetuslevy	<a href="#">Liite C3</a>
Luokittelu / luokitteluasemat	<a href="#">1.2.2.1</a>
Lyhyet ohjelmat	<a href="#">1.2.1.1</a>
Läpäisemättömät kulissit	<a href="#">9.1.6</a>
Läpäisemättömät taulut	<a href="#">9.1.5</a>
Läpäisemätön suoja	
Piilotetut taulut	<a href="#">4.1.4 / 4.2.3</a>
Lääkkeet	<a href="#">10.7</a>
Maalitalut	
Aktivointi	<a href="#">4.1.6</a>
Ennen aikojaan paikattu	<a href="#">9.1.3</a>
Esittäminen	<a href="#">2.1.8.4 / 4.6.2.2</a>
Haastaminen	<a href="#">9.6</a>
Hajoavat	<a href="#">4.4</a>
Katoavat	<a href="#">9.9.5</a>
Hyväksytyt	<a href="#">4.1.1</a>
- jotka eivät täytä esitettyjä vaatimuksia	<a href="#">4.1.1.1</a>
Katoavat / liikkuvat	<a href="#">9.9</a>
Koskettaminen	<a href="#">9.1.2</a>
Kulma	<a href="#">2.1.8.4</a>
Lähestyminen	<a href="#">9.1.1</a>
Läpäisemättömät	<a href="#">9.1.5</a>
Mitat	<a href="#">Liitteet B ja C</a>
Paikkaamatta jääneet -	<a href="#">9.1.4</a>
Pisteyttäminen	<a href="#">9.4</a>
Sijoittelu	<a href="#">2.1.8</a>
Suojat	<a href="#">2.3.5</a>
Virhetoiminta	<a href="#">4.6</a>
Maksimipisteet	<a href="#">9.2</a>
Hyväksytyt	<a href="#">4.3</a>
Tyypit	<a href="#">4.3</a>

<b>Aihe</b>	<b>Osio tai sääntö</b>
Versiot	<a href="#">4.3</a>
Minimietäisyys	
Metallitaulut	<a href="#">2.1.3</a>
Nopeus	<a href="#">1.1.3</a>
Ohjelman rakennus	
Kriteerit	<a href="#">2.2</a>
Muutokset	<a href="#">2.3</a>
Yleiset säännökset	<a href="#">2.1</a>
Ohjelman suunnittelu	
Yleiset periaatteet	<a href="#">1.1</a>
Ohjelman tiedot	
Asemakuvaukset	<a href="#">3.2</a>
Paikalliset, alueelliset ja kansalliset säädökset	<a href="#">3.3</a>
Yleiset säännökset	<a href="#">3.1</a>
Olkatuet	<a href="#">5.1.10</a>
Open-divisioona	<a href="#">Liite D1</a>
Pienin mahdollinen tulos	<a href="#">9.5.5</a>
Pikalaturit	<a href="#">5.5.2/Liite D</a>
Piippu	
Suunta	<a href="#">10.5.2</a>
Suunta koteloituna	<a href="#">5.2.7.3</a>
Piipun pituuden mittaus	<a href="#">Liite E4b</a>
Pisteytettävien osumien määrä	<a href="#">3.2.1</a>
Pisteyttäminen	
Arvot	<a href="#">9.4</a>
Kaksinkertaiset pisteet	<a href="#">9.4.1</a>
Käsimerkit	<a href="#">Liite F1</a>
Käytäntö	<a href="#">9.5</a>
Menetelmä	<a href="#">9.2</a>
Ohjelmat	<a href="#">9.11</a>
Puuttuvat osumat	<a href="#">9.4.4</a>
Rangaistukset	<a href="#">10</a>
Sakkotaulut	<a href="#">9.4.2 / 9.4.3</a>
Tasatulokset	<a href="#">9.3</a>
Varmistaminen	<a href="#">9.6</a>
Vastuu	<a href="#">9.8</a>
Pistoolin kahvan takaosa	<a href="#">Liite E3b</a>
Pitkät ohjelmat	<a href="#">1.2.1.3</a>
Popperit	
Asennus	<a href="#">Liite C2</a>
Käyttö ja kalibrointi	<a href="#">Liite C1</a>
Maalitaulut	<a href="#">4.3</a>
Mitat	<a href="#">Liite C2</a>
Pisteytys	<a href="#">Liite C2</a>
Production-divisioona	<a href="#">Liite D4</a>
Protesti	<a href="#">11.1</a>
Aikaraja	<a href="#">11.3</a>
- maksu	<a href="#">11.4.1</a>

<b>Aihe</b>	<b>Osio tai sääntö</b>
- maksu kun protesti hylätään	<a href="#">11.4.2</a>
Toimintatapa	<a href="#">11.5</a>
Pudonneet lippaat, pikalaturit tai patruunat	<a href="#">5.5.3</a>
Pudonnut ase	<a href="#">10.5.3</a> / <a href="#">10.5.14</a>
Pudotusohjelma	<a href="#">1.2.2.2</a>
Pyyhkäisy	<a href="#">10.5.5</a>
Pääratatuomari	<a href="#">7.1.2</a>
Radan tai ratalaitteiden muutokset	<a href="#">2.3</a>
Rata	
Hallinto	<a href="#">7</a>
-komennot	<a href="#">8.3</a>
-laitehäiriö	<a href="#">4.6</a>
-laitteet	<a href="#">4.6</a>
-mestari	<a href="#">7.1.5</a>
Muutokset	<a href="#">2.3</a>
Pinta	<a href="#">2.1.5</a>
Suorituksen muutos	<a href="#">3.2.3</a>
Toimintatavat	
Tähtäinkuva	<a href="#">8.7</a>
Varaslähtö	<a href="#">8.3.4.1</a>
-tuomari	<a href="#">7.1.1</a>
Rangaistukset	<a href="#">10</a>
Rangaistus tehtävän tekemisen sijasta	<a href="#">10.2.10</a>
Reisikotelot	<a href="#">5.2.7.1</a>
Rikelinjan rikkominen	<a href="#">10.2.1</a>
Ammuttu laukauksia	<a href="#">10.2.1</a>
Ei ammuttu laukauksia	<a href="#">10.2.1</a>
Rikelinjat	
Esteet	<a href="#">2.2.3.2</a>
Käyttö	<a href="#">2.2.1</a>
Lisääminen tai muuttaminen	<a href="#">2.3</a>
Rangaistukset	<a href="#">10.2.1</a>
Rikkoutunut ase	<a href="#">5.7</a>
Sakkotaulut	
Osumat	<a href="#">9.4.2</a> / <a href="#">9.4.3</a>
Sarja	<a href="#">6.3</a> / <a href="#">Liite A2</a>
Semi Auto – divisioonat	<a href="#">Liite D6</a>
Senior - joukkueet	<a href="#">Liite A2</a>
Senior-sarja	<a href="#">Liite A2</a>
Sijaisase	<a href="#">5.1.7</a>
Silmäsuojat	<a href="#">5.4</a>
Standard-divisioona	<a href="#">Liite D2</a>
Standby	<a href="#">8.3.3</a>
Suoja	
Läpäisemätön	<a href="#">4.1.4.1</a> / <a href="#">4.2.3</a>
Läpäisevä	<a href="#">4.1.4.2</a>
Super Senior - sarja	<a href="#">Liite A2</a>
Säteittäiset repeämät	<a href="#">9.5.4</a>
Sääntötulkinnat	<a href="#">11.8</a>
Tarkkuus	<a href="#">1.1.3</a>

<b>Aihe</b>	<b>Osio tai sääntö</b>
Tasapaino: Tarkkuus, voima, nopeus	<a href="#">1.1.3</a>
Taulujen lähestyminen	<a href="#">9.1.1</a>
Taulun ampumatta jättäminen	<a href="#">9.5.6</a>
Katoavat/liikkuvat taulut	<a href="#">9.9</a>
Rangaistus	<a href="#">10.2.7</a>
Taulut	katso Maalitaulut
Toimintavirhe	<a href="#">10</a>
Avustaminen / häirintä	<a href="#">8.6</a>
Taulujen lähestyminen / koskeminen	<a href="#">9.1.1</a> / <a href="#">9.1.2</a>
Tuloslaskentavastaava	<a href="#">7.1.3</a>
Tuloskaavakkeet	<a href="#">9.7</a>
Tunnelit	<a href="#">2.2.4</a>
Turvallisuus	
Aseet	<a href="#">5.1.6</a>
Epäkäytännöllinen toiminta	<a href="#">2.1.4</a>
Isäntäorganisaation vastuu	<a href="#">2.1.1</a>
Ohjelman suunnittelu	<a href="#">1.1.1</a>
Paikalliset säädökset	<a href="#">3.3</a>
Pistoolit	<a href="#">5.1.6</a>
Suojalasit	<a href="#">5.4</a>
Turvaton aseenkäsittely	<a href="#">10.5</a>
Tähtäimet	<a href="#">5.1.10</a>
Uudelleenkotelointi	
Kilpailijan aloitteesta	<a href="#">8.2.5</a>
Ohjelman suunnittelussa	<a href="#">8.2.5</a>
Uudelleenlataus	<a href="#">8.4</a>
Pakotettu -	<a href="#">1.1.5.2</a>
Uusinnasta kieltäytyminen	<a href="#">2.3.3.3</a>
Vahingonlaukaus	<a href="#">10.4</a>
Vahvempi käsi	<a href="#">1.1.5.3</a> / <a href="#">1.1.5.4</a>
Vaihtelevuus	<a href="#">1.1.4</a>
Vaikeus	<a href="#">1.1.6</a>
Vallit, kiipeäminen kielletty	<a href="#">2.1.9</a>
Valmius	
-asennot	<a href="#">8.2</a>
-tilat	<a href="#">8.1</a> / <a href="#">8.2</a>
Vapautyyli	<a href="#">1.1.5</a>
Varaslähtö	<a href="#">10.2.6</a>
Vetoomusjury	
Aikarajat	<a href="#">11.3</a>
Järjestys	<a href="#">11.3</a>
Kokoonpano	<a href="#">11.2</a>
Päätös	<a href="#">11.6</a>
Toimintatapa	<a href="#">11.5</a>
Virallinen aika	<a href="#">9.10</a>
Voima	<a href="#">1.1.3</a>
Voimakerron	<a href="#">5.6</a>
Maksimi -	<a href="#">5.5.6.3</a>
Vyö	

<b>Aihe</b>	<b>Osio tai sääntö</b>
Divisioonakohtaiset määräykset	<a href="#">Liite D</a>
Kiinnitys	<a href="#">5.2.3</a>
Naiset	<a href="#">5.2.3.1</a>
Välitulppa	
Irtoava	<a href="#">2.1.10</a>
Luodinnopeuden mittaus	<a href="#">5.6.3.3</a>
Pisteytys	<a href="#">9.5.9/9.5.10</a>
Yhteinen ampumalinja	<a href="#">2.1.7</a>