



# PRACTICAL-AMMUNNAN KIVÄÄRISÄÄNNÖT

Voimassa 26.5.2023 alkaen.

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 .....	13
2.6 Kauppiasalueet .....	14
2.7 Hygienialueet .....	14
3 Ohjelman tiedot .....	15
3.1 Yleiset säädökset .....	15
3.2 Kirjallinen asemakuvaus .....	15
3.3 Paikalliset, alueelliset tai kansalliset säännöt .....	15
4 Ratalaitteet .....	16
4.1 Maalitulut - yleiset periaatteet .....	16
4.2 IPSC:n hyväksymät taulut - paperiset .....	17
4.3 IPSC:n hyväksymät taulut - metalliset .....	17
4.4 Hajoavat ja synteettiset taulut .....	18
4.5 Ratalaitteiden tai radan maapohjan korjailu .....	19
4.6 Ratalaitteiden häiriöt ja muita seikkoja .....	19
5 Kilpailijan varusteet .....	20
5.1 Aseet .....	20
5.2 Kantaminen ja säilytys sekä kilpailijan varusteet .....	21
5.3 Asianmukainen vaatetus .....	21
5.4 Silmä- ja kuulosuojaimet .....	21
5.5 Patruunat ja niihin liittyvät varusteet .....	22
5.6 Luodinnopeusmittari ja voimakertoimet .....	22
5.7 Toimintahäiriöt - kilpailijan varusteet .....	24

5.8	Viralliset kilpailupatruunat .....	25
6	Kilpailun rakenne .....	27
6.1	Yleiset periaatteet .....	27
6.2	Kilpailun divisioonat .....	27
6.3	Kilpailusarjat .....	28
6.4	Maajoukkueet .....	29
6.5	Kilpailijan asema ja valtuutus .....	29
6.6	Kilpailijoiden aikataulut ja ryhmittely .....	30
6.7	Kansainvälinen luokittelujärjestelmä ("ICS") .....	31
7	Kilpailun hallinto .....	32
7.1	Kilpailun toimitsijat .....	32
7.2	Kilpailun toimitsijoiden kurinpito .....	32
7.3	Toimitsijoiden nimittäminen .....	33
8	Ampumaohjelma .....	34
8.1	Aseen valmiustilat .....	34
8.2	Kilpailijan valmiustila .....	34
8.3	Ratakomennot .....	35
8.4	Lataaminen, uudelleenlataaminen tai tyhjentäminen ampumaohjelman aikana .....	37
8.5	Liike .....	37
8.6	Avustaminen tai häirintä .....	37
8.7	Tähtäinkuva, tyhjälaukaukset ja ohjelmaan tutustuminen .....	38
9	Pisteytys .....	39
9.1	Yleisiä säännöksiä .....	39
9.2	Pistelaskentamenetelmä .....	40
9.3	Tasatuloksen ratkaisu .....	41
9.4	Taulujen piste- ja rangaistusarvot .....	41
9.5	Taulujen pisteyttämiskäytäntö .....	41
9.6	Tuloksen varmistaminen ja haastaminen .....	42
9.7	Tuloskaavakkeet .....	43
9.8	Vastuu tulosten kirjaamisesta .....	44
9.9	Katoavien taulujen pisteytys .....	44
9.10	Virallinen aika .....	45
9.11	Tuloslaskentaohjelmat .....	45
10	Rangaistukset ja hylkäämiset .....	46
10.1	Toimintavirheet - yleisiä säännöksiä .....	46

10.2 Toimintavirheet - esimerkkejä .....	46
10.3 Hylkääminen - yleisiä säännöksiä .....	47
10.4 Hylkääminen - vahingonlaukaus .....	48
10.5 Hylkääminen - turvaton aseenkäsittely .....	48
10.6 Hylkääminen - epäurheilijamainen käytös .....	50
10.7 Hylkääminen - kielletyt aineet .....	50
11 Vetoamusjury ja sääntöjen tulkinta .....	51
11.1 Yleiset periaatteet .....	51
11.2 Vetoamusjurn kokoonpano .....	51
11.3 Aikarajat ja järjestys .....	52
11.4 Maksut .....	52
11.5 Toimintatapa .....	52
11.6 Päätös ja siitä seuraavat toimet .....	53
11.7 Kolmannen osapuolen protesti .....	53
11.8 Sääntöjen tulkitseminen .....	53
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 kilpailutasot (Level) .....	57
Liite A2: IPSCn hyväksyntä .....	58
1. Divisioonat: .....	58
2. Sarjat .....	58
3. Yksittäiset sarjat .....	58
4. Joukkuesarjat .....	58
Liite A3: Pudotuskaavio <i>[ei käännetty]</i> .....	60
Liite A4: Hyväksytyt asemamäärät .....	61
Liite B1: Taulujen esittäminen .....	62
Liite B2: IPSC-taulu .....	63
Liite B3: IPSC-minitaulu .....	64
Liite B4: IPSC Universal – taulu .....	65
Liite B5: IPSC-mikrotaulu .....	66

Liite C1: IPSC-popperien kalibrointi .....	67
Liite C2: IPSC-popperit .....	68
Liite C3: IPSC-levyt .....	69
Liite C3: IPSC irtoavat levyt <i>[ei käännetty]</i> .....	70
Liite C4: Nopeudenmittausraporttilomake .....	71
Liite D: Kiväärividuisioonat .....	72
Liite E1: Kuva valmiusasennosta .....	73
Liite F1: Pisteytyskäsimerkit .....	74
Hakemisto .....	75

# 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 kuvaliitteitä ei ole käännetty. Osia copyright-, tavaramerkki-, ja vastuuvapauslausekkeista on jätetty käännöksestä pois.

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

## Muutoshistoria

Pvm	Muutokset
7.5.2023	2022-2023 GA muutokset
22.5.2023	SAL practical-jaosto
26.5.2023	SAL kilpailuvaliokunta
10.7.2023	Korjattu virhe liitteestä A2

Alkuteos:

INTERNATIONAL PRACTICAL SHOOTING CONFEDERATION  
RIFLE COMPETITION RULES  
APRIL 2023 EDITION

Alkuteoksen copyright © 2023 International Practical Shooting Confederation

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 ampu- maohjelma riippuu suuresti siinä esitettyjen haasteiden luonteesta. Ohjelmat tulee kuitenkin suunnitella, ja IPSC-kilpailut viedä läpi siten, että kaikkia näitä elementtejä arvioidaan tasapuolisesti.
- 1.1.4 Vaihtelevuus - IPSC-ampumahaasteet ovat vaihtelevia. Vaikka ei olekaan pakollista suunnitella uusia ohjelmia jokaiseen kilpailuun, ei yksittäistä 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 pistooli- ja haulikkokilpailuissa maaleja tulee voida ampua ”sieltä mistä näkyy” periaatteella. Ampumasuoritukset eivät saa vaatia lähtö- merkin 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 rajoit- teita.
  - 1.1.5.1 Tason I ja tason II kilpailuiden ei tarvitse noudattaa täsmällisesti vapaan tyylin vaatimusta ja laukausmäärärajoituksia ([katso osio 1.2](#))
  - 1.1.5.2 Lyhyet ohjelmat ja luokitteluohjelmat voivat sisältää pakollisia uudelleenla- tauksia 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. Rikko- muksista rangaistaan yhdellä toimintavirheellä.
  - 1.1.5.3 Yleiset ohjelmat ja luokitteluohjelmat voidaan määrätä ammuttaviksi hei- kommalta olkapäältä.
  - 1.1.5.4 Mikäli kirjallinen asemakuvaus vaatii, että kilpailija kantaa, pitää mukana tai pitää kiinni jostakin esineestä ampumasuorituksen aikana, sovelletaan [sääntöä 10.2.2](#).
  - 1.1.5.5 Ohjelman suunnittelijat voivat antaa kilpailijalle vapauden odottaa lähtö- merkkiä 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 liittymättö-

miä haasteita, joiden tulee kohtuudella sallia eripituisten ja erilaiset ruumiinrakenteet omaavien kilpailijoiden suorittaa tehtävä.

- 1.1.7 Haaste - IPSC-kilpailut tunnistavat täysitehoisten aseiden käytön vaihtelevissa ampumatilanteissa aiheuttaman haasteen. IPSC-kilpailujen täytyy aina käyttää vähimmäisvoimakerrointa, jonka kaikkien kilpailijoiden tulee saavuttaa, vastaamaan tähän haasteeseen.

## 1.2 Ohjelmatyypit

IPSC-kilpailut voivat sisältää seuraavan tyyppisiä ampumaohjelmia:

### 1.2.1 Yleiset ohjelmat

- 1.2.1.1 Lyhyt ohjelma – Saa vaatia enintään 5 laukausta suorituksen aikana Manual Action Bolt – divisioonassa ja 10 laukausta Manual Action Contemporary – ja Semi Auto - divisioonissa. Mikäli paperitauluihin vaaditaan 2 osumaa, laukausmäärä kasvaa 10:een.
- 1.2.1.2 Keskipitkä ohjelma – Saa vaatia enintään 10 laukausta suorituksen aikana. Ohjelman suunnitelma ja rakenne ei saa normaalisti vaatia enempää kuin 5 taulua ammuttavaksi mistään yksittäisestä paikasta tai näkymästä, eikä sallia kilpailijan ampuvan kaikkia maaleja mistään yksittäisestä paikasta tai näkymästä. Vähintään 100 metrin etäisyydelle ammuttaessa voidaan samasta paikasta tai näkymästä vaatia ammuttavaksi 8 taulua. Mikäli paperitauluihin vaaditaan 2 osumaa, laukausmäärä kasvaa 20:een ja suurin mahdollinen pisteosumien määrä yhdestä paikasta tai näkymästä 10:een (16:een mikäli taulut on sijoitettu yli 100 metrin etäisyydelle).
- 1.2.1.3 Pitkä ohjelma – Saa vaatia enintään 20 laukausta suorituksen aikana. Ohjelman suunnitelma ja rakenne ei saa normaalisti vaatia enempää kuin 5 taulua ammuttavaksi mistään yksittäisestä paikasta tai näkymästä, eikä sallia kilpailijan ampuvan kaikkia maaleja mistään yksittäisestä paikasta tai näkymästä. Vähintään 100 metrin etäisyydelle ammuttaessa voidaan samasta paikasta tai näkymästä vaatia ammuttavaksi 8 taulua. Mikäli paperitauluihin vaaditaan kaksi osumaa, laukausmäärä kasvaa 40:een ja suurin mahdollinen pisteosumien määrä yhdestä paikasta tai näkymästä 10:een (16:een mikäli taulut on sijoitettu yli 100 metrin etäisyydelle).
- 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 Option 2 – tai Option 3 – lähtöjä (katso [osio 8](#)) ei tulisi vaatia enemmässä kuin 25%:ssa kilpailun ampumaohjelmista.
- 1.2.1.6 Tason III ja korkeammissa IPSC-kiväärkilpailuissa suositellaan taulujen etäisyyksistä seuraavaa: 40% kaikista tauluista lähempänä kuin 60 metriä, 40% 60-150 metrissä ja 20% 150-300 metrissä.
- 1.2.1.7 IPSC-kiväärkilpailuissa saadaan IPSC-minitaulut sijoittaa korkeintaan 200 metrin etäisyydelle.
- 1.2.1.8 Helpottaakseen IPSC-kiväärkilpailujen kehittämistä alueilla, joilla ei ole pitkiä ratoja käytettävissään ja joilla on vaikeuksia noudattaa säännön 1.2.1.6 suositusta, alue voi hakea IPSC:n hallitukselta lupaa järjestää tason III kilpailuja. Mikäli lupa myönnetään, se on voimassa yhden vuoden myöntämispäivästä lukien.



1.2.1.9 IPSC-mikrotauluja saadaan käyttää ainoastaan kuvaamaan IPSC-tauluja jotka on sijoitettu 150-300 metrin etäisyyksille radoilla, joilla tauluja ei voi sijoittaa tällaisille etäisyyksille. Mikäli IPSC-mikrotauluja käytetään, tulee sääntö 1.2.1.8 huomioida.

1.2.1.10 IPSC-kiväärakilpailuissa saadaan IPSC-mikrotaulut sijoittaa 50-120 metrin etäisyyksille.

## 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 karshintakilpailun erissä (katso liite A3). Tässä suositellaan käytettäväksi metallitauluja, jotka sijoitetaan niin että kilpailijan viimeinen taulu ja hänen vastustajansa viimeinen taulu kaatuvat päällekkäin; erän voittaa se kilpailija, jonka taulu jää alimmaiseksi. Tauluryhmät eivät saa vaatia enempää kuin 6 laukausta "Manual Action" - divisioonissa eikä enempää kuin 12 laukausta "Semi Auto" - divisioonissa ja kukin kilpailija voidaan vaatia suorittamaan pakollinen uudelleenlataus ensimmäisen ja viimeisen maalin ampumisen välillä. 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 kulisseyä, 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 määriteltä, 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), tulisi julkistaa ennen kilpailua ja ne täytyy sisällyttää kirjalliseen asemakuvaukseen (katso myös [osio 2.3](#)).
- 2.1.3 Vähimmäisetäisyydet - Aina kun metallitauluja tai metallista läpäisemätöntä estettä käytetään ampumaohjelmassa, on varmistuttava, että kilpailijat ja kilpailun toimitsijat pysyvät vähintään 50 metrin etäisyydellä niistä, kun niitä ammutaan. Jos mahdollista, tulee tämä tehdä fyysisin estein. Jos rikelinjoja käytetään rajoittamaan etäisyyttä metallitauluihin, tulee ne asettaa vähintään 51 metrin etäisyydelle maaleista, jotta kilpailija epähuomiossa ylittäessään rikelinjan on silti yli 50 metrin vähimmäisetäisyyden päässä (katso [sääntö 10.4.7](#)). Metalliset rakenteet ampumalinjalla tulisi myös huomioida.
- 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 näi-

den 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 ammuttavaa taulua vaihdeta sakkotauluun kilpailun aikana.
  - 2.1.8.2 Mikäli paperisia ja metallisia tauluja käytetään lähekkäin ampumaohjelmassa, tulee huolehtia roiskeiden ehkäisystä paperitauluihin.
  - 2.1.8.3 Mikäli IPSC-poppereita käytetään ampumaohjelmassa, on huolehdittava popperin alustan valmistelusta, jotta niiden toiminta on yhdenmukaista koko kilpailun ajan.
  - 2.1.8.4 Lukuun ottamatta ”Universal” - taulua, paikallaan olevia tauluja (siis niitä joita ei aktivoida) ei saa kallistaa sivusuunnassa kumpaankaan suuntaan yli 90 asteen kulmaan pystysuorasta.
- 2.1.9 Vallit - Kukaan henkilö ei saa kiivetä valleille, ellei ratatuomari erityisesti anna lupaa tähän (katso [osio 10.6](#)).

## 2.2 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 Ei sovellettavissa.

- 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 korkeisen 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 Ei sovellettavissa.
- 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 muutetulla asemalla, 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 uusien 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. Nämä tulisi sijoittaa sopiviin paikkoihin ja ne täytyy merkitä selvästi.
- 2.4.2 Aseenkäsittelyalueen tulee sisältää pöytä ja piipun suunnan sekä rajojen merkinnät selkeästi. Jos alue sisältää tausta- tai reunavallit, niiden tulee olla rakennettu kestäväksi luodin iskemä. Tournament tai pitkien aseiden kilpailuissa aseenkäsittelyalueen tulee sisältää riittävästi asetelineitä aseenkäsittelyn yhteydessä, mutta ei alueen sisällä.
- 2.4.3 Kilpailijat saavat käyttää aseenkäsittelyaluetta ilman valvontaa alla esitettyihin toimiin, sillä ehdolla, että he pysyvät alueen sisäpuolella ja ase pysyy osoitettuna turvalliseen suuntaan. Rikheet voivat johtaa hylkäykseen (katso [sääntö 10.5.1](#)).
- 2.4.3.1 Lataamattoman aseiden ottaminen suojuksesta tai laittaminen suojuksen, sekä kotelointi.
- 2.4.3.2 Vedon, tyhjälaukauksen ja koteloinnin harjoittelu lataamattomalla aseella.
- 2.4.3.3 Harjoitella lataamista ja tyhjentämistä tyhjällä lippaalla tai aseiden toiminnan käyttämistä (cycle the action of firearm).
- 2.4.3.4 Suorittaa aseiden tai osien tai muiden varusteiden tarkistusta, purkamista, puhdistusta, korjausta ja huoltoa
- 2.4.4 Aseenkäsittelyalueella ei saa käsitellä patruunoita tai harjoituspatruunoita irrallaan, pakattuna tai lippaissa tai pikalatureissa missään tilanteessa (katso [sääntö 10.5.13](#)).

## 2.5 Koeammunta / kohdistusrata

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

## **2.6 Kauppiasalueet**

- 2.6.1 Kauppiaat (yksityishenkilöt, yritykset tai muut yhteisöt, jotka esittelevät tai myyvät tavaraa IPSC kilpailussa) ovat yksin vastuussa tuotteidensa turvallisuudesta ja turvallisuudesta käsittelystä, sekä vastuussa siitä, että heidän tuotteensa eivät ole vaarallisia kenellekään henkilölle esiteltäessä. Koottujen aseiden tulee olla deaktivoituja ennen esittelyä.
- 2.6.2 Ratamestari (kuultuaan kilpailunjohtajaa) määrittelee kauppiasalueet selkeästi, ja voi antaa "hyväksyttävän toiminnan ohjeet" kaikille kauppiaille, jotka ovat vastuussa noudattamalla 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.

## **2.7 Hygienia-alueet**

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

## 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 osumien määrä
  - Aseen valmiustila
  - Lähtöasento
  - Ajanoton alku: ääni tai näkyvä merkki
  - Toiminta
- 3.2.2 Ampumaohjelmasta vastaavan ratatuomarin tulee lukea kirjallinen asemakuvaus sanata tarkasti kaikille ryhmille. Ratatuomarin täytyy kaikkien tasojen kilpailuissa näyttää hyväksyttävä lähtöasento joko henkilökohtaisesti tai kuvasta.
- 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-kivääri- ja haulikkokilpailuissa saa käyttää vain sellaisia tauluja, jotka ovat IPSC:n yleiskokouksen hyväksymiä ja täyttävät [liitteissä B ja C](#) esitetyt vaatimukset, sekä hajoavia tauluja (katso [sääntö 4.4.1](#)).
- 4.1.1.1 Mikäli yksi tai useampi taulu kilpailussa ei täytä esitettyjä vaatimuksia, eikä vaatimusten mukaisia korvaavia tauluja ole saatavilla, ratamestarin on päätettävä ovatko poikkeamat hyväksyttäviä kyseisessä kilpailussa, ja mitkä näiden sääntöjen [osion 2.3](#) kohdat tulevat tällöin sovellettaviksi. Ratamestarin toimivalta rajoittuu tähän nimenomaiseen kilpailuun eikä muodosta ennakkotapausta samalla alueella järjestettäviin muihin kilpailuihin eikä poikkeavien taulujen käyttämiseen muissa kilpailuissa.
- 4.1.1.2 IPSC-kilpailuissa on sallittua käyttää neljän kokoisia paperitauluja ja poppereita (katso liitteet [B](#) ja [C](#)). IPSC-minitaulut, mikrotaulut ja minipopperit on tarkoitettu kuvaamaan pidemmälle sijoitettuja IPSC-tiloja ja poppereita (katso [säännöt 1.2.1.7-1.2.1.10](#)). Seuraavat yhdistelmät ovat sallittuja samassa tauluryhmässä:
- IPSC-tilat ja IPSC-popperit, tai
  - IPSC-minitaulut ja IPSC-minipopperit, tai
  - IPSC-mikrotaulut ja IPSC-minipopperit, tai
  - IPSC-tilat ja IPSC-minipopperit, tai
  - IPSC-minitaulut ja IPSC-popperit, tai
  - IPSC-mikrotaulut ja IPSC-popperit.
- Seuraavat yhdistelmät eivät ole sallittuja samassa tauluryhmässä:
- IPSC-tilat ja IPSC-minitaulut, tai
  - IPSC-tilat ja IPSC-mikrotaulut, tai
  - IPSC-minitaulut ja IPSC-mikrotaulut, tai
  - IPSC-popperit ja IPSC-minipopperit.
- 4.1.2 IPSC-kilpailussa ammuttavien taulujen tulee olla keskenään samanvärisiä seuraavasti:
- 4.1.2.1 IPSC-tilan, minitaulun ja mikrotaulun 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 metallitaulujen tai muiden ei-paperisten taulujen koko etupuoli on 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 ja mikäli paperiset sakkotaulut ovat valkoisia, niiden tulee olla valkoisia 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, läpäisemätöntä suojaa ei pitäisi kuvata vaan se tulisi rakentaa läpäisemättömistä materiaaleista (katso [sääntö 2.1.3](#)). Läpäisemätön suoja ei voi olla kokonaisen IPSC-taulun muotoinen.
- 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 ohi tai läpi nähtävissä ainakin osa.
- 4.1.5 Yksittäisen, osittamattoman taulun julistaminen kahdeksi erilliseksi tauluksi teippaamalla, maalaamalla tai muulla vastaavalla tavalla on kielletty. Samoin on kielletty mini- tai mikrotaulun kiinnittäminen täysikokoiseen tauluun.
- 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-kiväärakilpailuissa on sallittua käyttää neljää erilaista paperitaulutyyppeä (katso [liite B](#)).
- 4.2.2 Paperitaulujen etupuolella on oltava selvästi merkityt rajaviivat ja 0,5 cm (mini- ja mikrotauluissa 0,3 cm) reuna-alueet, joiden ei kuitenkaan tulisi olla nähtävissä yli 10 metrin etäisyyksille. Voima palkitaan IPSC-kilpailuissa pistealueilla.
  - 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 0,5 cm (mini- ja mikrotauluissa 0,3 cm) reuna-alueet piirtäen tai muulla keinoin.
- 4.2.3 Mikäli paperitaulun osuma-alue halutaan osittain piilottaa, ohjelman suunnittelijat voivat kuvata läpäisemätöntä suojaa 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 0,5 cm (mini- ja mikrotauluissa 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 Läpäisemätön suoja (tai sakkotaulut) eivät saa kokonaan peittää A-aluetta osittain peitetyissä ammuttavissa tauluissa.

## 4.3 IPSC:n hyväksymät taulut - metalliset

- 4.3.1 Yleisiä sääntöjä

- 4.3.1.1 Metallitaulut, jotka voivat vahingossa kääntyä osumasta sivuttain, on erityisesti kielletty. Tällaisten taulujen käyttö voi aiheuttaa IPSC:n hyväksynnän peruuttamisen.
- 4.3.1.2 Metallitaulut ja metalliset sakkotaulut, joiden ratatuomari katsoo pudonneen tai kaatuneen taulun tukijalkaan tulleesta osumasta, tai muutoin vahingossa (esimerkiksi tuulen vaikutuksesta, kimmokkeesta, ainoastaan haulikon välitulpan osumasta, jne.) tulkitaan ratalaitehäiriöiksi (katso [sääntö 4.6.1](#)).
- 4.3.1.3 Metallitauluissa eikä metallisissa sakkotauluissa ei ole reuna-aluetta.
- 4.3.1.4 Ammuttava metallitaulu tulkitaan osumaksi ainoastaan silloin, kun sitä on ammuttu ja se putoaa, kaatuu tai muuten ilmaisee osuman.
- 4.3.2 IPSC-popperit
  - 4.3.2.1 IPSC-popperit ja IPSC-minipopperit ovat hyväksytyjä metallitauluja jotka on suunniteltu voiman tunnustamiseen. Ne on kalibroitava [liitteen C1](#) ohjeiden mukaan.
- 4.3.3 IPSC-levyt
  - 4.3.3.1 Erikokoisia metallilevyjä voidaan käyttää maalitauluina (katso [liite C3](#)). On suositeltavaa, että alle 100 metrin etäisyyksillä käytetään vähintään 15 cm  $\varnothing$  / 15x15 cm levyjä, 100-200 metrin etäisyyksillä vähintään 20 cm  $\varnothing$  / 20x20 cm levyjä ja yli 200 metrin etäisyyksillä vähintään 30 cm  $\varnothing$  / 30x30 cm levyjä. Myös hyväksytyjen paperitaulujen kanssa likimain saman muotoisia ja kokoisia metallitauluja voidaan käyttää.
  - 4.3.3.2 Levyt eivät tunnusta voimaa. Niitä ei kalibroida eikä niiden kalibrointia voi haastaa. Mikäli levyyn tulee suora ja riittävä (ts. kokokaliiperin) osuma eikä se siitä huolimatta putoa tai kaadu, ratatuomari voi julistaa ratalaitehäiriön ja määrätä ampujan uusimaan ampumasuorituksensa, kunhan viallinen levy on korjattu.
  - 4.3.3.3 Levy, joka ei ensimmäisellä osumalla putoa tai kaadu, mutta uudelleen ammuttaessa osumasta putoaa tai kaatuu, ei oikeuta uusintaan.
  - 4.3.3.4 Ampumaohjelmassa ei saa olla pelkästään levyjä. Jokaisessa ampumaohjelmassa on oltava vähintään yksi ammuttava paperitaulu tai popperi (mahdollisten paperisten tai metallisten sakkotaulujen lisäksi).
- 4.3.4 Sakkotaulut
  - 4.3.4.1 Metallisia sakkopoppereita ja -levyjä on ammuttava ja niiden pitää joko kaatua, pudota tai muuten ilmaista osuma, jotta niistä voidaan tulkita pisteet. Osumakohtat tulisi maalata tulkattaessa.
  - 4.3.4.2 On sallittua käyttää metallisia sakkotauluja jotka ovat likimain hyväksytyjen paperitaulujen kokoisia ja muotoisia.

## 4.4 Hajoavat ja synteettiset taulut

- 4.4.1 Hajoavat taulut, kuten tiilet ovat hyväksytyjä ammuttavina tauluina muttei sakkotauluina IPSC-kiväärikilpailuissa. Savikiekot eivät ole hyväksytyjä tauluja IPSC-kiväärikilpailuissa.

## 4.5 Ratalaitteiden tai radan maapohjan korjailu

- 4.5.1 Kilpailija ei saa muokata radan maapohjaa, luontaista kasvillisuutta, rakennelmia, kulisseeja eikä muita ratalaitteita (kuten tauluja, taulujen jalustoja ja laukaisimia) missään vaiheessa. Mikäli kilpailija rikkoo tätä sääntöä, voidaan hänelle määrätä rata-tuomarin harkinnan mukaan toimintavirhe tapahtumaa kohti.
- 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, metalli- tai liikkuvien taulujen ennenaikainen aktivoituminen, mekaanisen tai sähköisen laitteen virhetoiminta ja kulissien kuten aukkojen, luukkujen ja seinien rikkoutuminen.
  - 4.6.1.1 Minkä hyvänsä tuliaseen käyttäminen ratalaitteena on kielletty.
- 4.6.2 Mikäli kilpailija ei kykene viemään ampumasuoritusta loppuun ratalaittehäiriön takia, tai mikäli metalli- tai liikkuvaa taulua ei ennen suoritusta oltu asetettu asianmukaisesti, on hänen uusittava suorituksensa, kunhan tarpeelliset korjaukset on tehty.
  - 4.6.2.1 Paikkaamattomat paperitaulut eivät ole ratalaittehäiriö (katso [sääntö 9.1.4](#)).
  - 4.6.2.2 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 IPSC-kiväärikilpailuissa ei ole minimikaliiperia.

5.1.3 Tähtäimet

IPSC:n hyväksymät tähtäintyypit 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 sääntöjenmukaisuuteen IPSC-kilpailussa, mukaan lukien divisioona-kohtaiset 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. Tästä riippumatta kiväärejä ja haulikoita, joissa on talvikäyttöön suunniteltu liipaisin tai liipaisinkaari, voidaan käyttää edellyttäen, että ko-osat on suunniteltu, valmistettu ja niitä tarjotaan aseiden osana ja ainoastaan silloin, kun ilmasto-olosuhteet vaativat niiden käyttöä.

5.1.6 Aseiden tulee olla käyttökelpoisia ja turvallisia. Ratatuomari voi koska hyvänsä vaatia kilpailijoiden aseet tai varusteet turvallisuustarkastukseen. Jos ratatuomari katsoo minkä tahansa esineen käyttökelvottomaksi tai vaaralliseksi, on se poistettava kilpailukäytöstä, kunnes ratamestari hyväksyy kyseisen esineen riittävän hyvin korjatuksi (katso myös [sääntö 5.7.5](#)).

5.1.7 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 se on alkuperäisen aseiden kanssa samankaliiperinen, sen toimintatapa on sama ja siinä on samanlaiset tähtäimet; ja

5.1.7.2 Kilpailija ei saa kilpailullista etua käyttämällä sijaisasetta; ja

5.1.7.3 Kilpailijan patruunat, ammuttuna sijaisaseesta, täyttävät voimakertoimen vähimmäisvaatimuksen

5.1.8 Kilpailijaan, joka vaihtaa tai oleellisesti muokkaa asetta tai sen tähtäimiä kilpailun aikana ilman ratamestarin ennalta antamaa lupaa, sovelletaan [sääntöä 10.6.1](#).

- 5.1.8.1 Lipaskuilun, seinätuen, pystyetukahvan tai etutuen kiinnittämistä taikka irrottamista ei pidetä aseiden oleellisena muokkaamisena.
- 5.1.9 Kilpailija ei saa koskaan käyttää tai kantaa enempää kuin yhtä asetta ampumaohjelman aikana (katso [sääntö 10.5.8](#))
- 5.1.10 Kiväärissä täytyy olla tukki, joka mahdollistaa ampumisen olkapäätä vasten tuettuna (katso [sääntö 10.5.16](#)).
- 5.1.11 Kiväärit, joissa on ainoastaan purske- tai sarjatulitoiminto (jossa useampi kuin yksi patruuna voidaan laukaista yhdellä liipaisimen vedolla tai aktivoinnilla) ovat kiellettyjä (katso [sääntö 10.5.16](#)).
- 5.1.12 Kiväärit, joissa on enemmän kuin yksi piippu, ovat kiellettyjä.

## 5.2 Kantaminen ja säilytys sekä kilpailijan varusteet

- 5.2.1 Kantaminen ja säilytys – Lukuun ottamatta aseenkäsittelyaluetta ja aseiden käsittelyä ratatuomarin valvonnassa hänen suorasta käskystään, pitkien aseiden tulee olla lataamattomia ja niiden tulee olla kädessä, olalla tai hihnassa (tai asetelineessä) piippu taivaalle osoittaen. Mikäli pitkä ase on pussissa tai laukussa, ei sitä tarvitse kuljettaa piippu taivaalle osoittaen. Tämän noudattamatta jättäminen voi johtaa [säännön 10.5.1](#) soveltamiseen. Lukko voi olla auki tai kiinni, mutta lipun tulee olla aseessa aina, kun sitä ei käytetä. Irrotettava lipas ei saa olla kiinni. Ensimmäisestä rikkomuksesta annetaan varoitus, mutta rikkomuksen toistaminen samassa kilpailussa on [säännön 10.5.1](#) alainen.
- 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 10.5.14](#).
- 5.2.1.2 [Säännön 5.2.1](#) tilanteissa aseessa ei saa olla minkäänlaisia patruunoita, ei myöskään aseeseen kiinnitetyissä pidikkeissä tai silmukoissa eikä hihnassa, paitsi ratatuomarin suorasta käskystä hänen valvonnassaan.
- 5.2.2 Ei sovellettavissa.
- 5.2.3 Etutukea ja seinätukea lukuunottamatta kaikkien muiden vakautta parantavien laitteiden kiinnittäminen aseeseen on kielletty.
- 5.2.4 Kilpailijan tulee kantaa patruunoita ja pikalatureita mukanaan tai aseeseen kiinnitettyinä siten, että ne ovat turvallisissa pusseissa, taskuissa tai muissa soveltuvissa kantolaitteissa, ellei kirjallisessa asemakuvauksessa toisin määrätä.

## 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 Silmä- ja kuulosuojaimet

- 5.4.1 Kaikkia henkilöitä varoitetaan, että silmä- ja kuulosuojaimien oikea käyttö on heidän oman etunsa mukaista ja erittäin tärkeää ehkäisemään näkö- ja kuulovaurioita. Silmä- ja kuulosuojainten käyttö aina rata-alueella on suositeltavaa kaikille henkilöille.

- 5.4.2 Kilpailun järjestävä organisaatio voi vaatia silmä- ja kuulosuojainten käyttöä kaikilta henkilöiltä vaatimuksena rata-alueella oleskelulle. Tällöin kilpailun toimitsijoiden tulee kohtuullisuuden rajoissa varmistaa, että kaikki rata-alueella olevat henkilöt käyttävät riittävää suojausta.
- 5.4.3 Jos ratatuomari huomaa, että kilpailija on ampumaohjelman aikana menettänyt silmä- tai kuulosuojaimensa 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 silmä- tai kuulosuojaimensa 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 silmä- tai kuulosuojaimet ampumasuorituksen aikana tulkitaan epäurheilijamaiseksi käytökseksi (katso [sääntö 10.6.2](#))
- 5.4.6 Jos kilpailijan silmä- tai kuulosuojaus hänen aloittaessaan ampumasuoritusta on ratatuomarin mielestä riittämätön voi hän määrätä kilpailijan korjaamaan tilanteen ennen lupaa jatkaa. Ratamestarilla on lopullinen päätäntävalta tämän asian suhteen.

## 5.5 Patruunat ja niihin liittyvät varusteet

- 5.5.1 IPSC-kilpailun kilpailijat ovat itse henkilökohtaisesti vastuussa kaikista kilpailuun tuomistaan patruunoista. IPSC, IPSC:n toimihenkilöt, IPSC:n sidosorganisaatiot sekä näiden organisaatioiden virkailijat eivät hyväksy mitään vastuuta tästä asiasta, eikä mistään menetyksestä, vaurioista, onnettomuudesta, vammasta tai kuolemantapauksesta henkilöön tai mihin tahansa kohteeseen, joka seuraa laillisesta tai laittomasta näiden patruunoiden käytöstä.
- 5.5.2 Kaikkien kilpailijoiden patruunoiden, lippaiden ja pikalatureiden tulee noudattaa asiaankuuluvan divisioonan säännöksiä (katso [liite D](#))
- 5.5.3 Kilpailija voi noutaa lähtömerkin jälkeen pudottamansa tai hylkäämänsä varalippaat, pikalaturit tai patruunat. Tämä tulee kuitenkin tehdä kaikkia turvallisuussääntöjä noudattaen.
- 5.5.4 Panssari-, sytyttävät- tai valokuovapatruunat ovat kiellettyjä IPSC-kilpailuissa (katso [sääntö 10.5.16](#)). Lämpäisevät patruunat (esim. sellaiset, joissa on läpäisyä parantava kovametalli- tai muu ydin) ovat sallittuja vain mikäli kilpailunjärjestäjä on ne erikseen hyväksynyt.
- 5.5.5 Patruunat, joista lähtee useampi kuin yksi luoti tai muu pisteisiin oikeuttava projektiili yhdestä patruunasta ovat kiellettyjä IPSC-kilpailuissa (katso [sääntö 10.5.16](#))
- 5.5.6 Patruunat, jotka ovat ratatuomarin näkemyksen mukaan vaarallisia on välittömästi poistettava kilpailusta (katso [sääntö 10.5.16](#))

## 5.6 Luodinnopeusmittari ja voimakertoimet

- 5.6.1 Kunkin divisioonan voimakertoimet on määritelty [liitteessä D](#). Kilpailussa tulee olla yksi tai useampi luodinnopeusmittari, jolla määritetään kunkin kilpailijan voimakertoimen. Jos kilpailussa ei ole käytettävissä luodinnopeusmittaria, ei kilpailijan ilmoittama voimakerrointa voi haastaa.

- 5.6.1.1 Voimakerrointa jolla kilpailijoiden tulokset huomioidaan kilpailun tuloksissa kutsutaan "Minor". "Minor" voimakertoimen vähimmäisrajat ja muut vaatimukset kuhunkin divisioonaan on esitetty [liitteessä D](#).
- 5.6.1.2 Joissakin divisioonissa on tarjolla korkeampi voimakero "Major", jolla kilpailija saavuttaa enemmän pisteitä reuna-alueiden osumista pahvitauluisissa. Jos mahdollista, "Major" voimakertoimen vähimmäisrajat ja muut vaatimukset kussakin divisioonassa on esitetty [liitteessä D](#).
- 5.6.1.3 "Minor" ja "Major" voimakertoimen pisteytykset on esitetty [liitteissä B ja C](#). Voimakertoimen määrittäminen on selitetty seuraavassa osiossa.
- 5.6.2 Luodinnopeusmittari tulee asentaa käyttökuntoon valmistajan ohjeiden mukaan. Kilpailun toimitsijoiden on joka päivä tarkastettava nopeusmittari seuraavasti:
  - 5.6.2.1 Ensimmäisen kilpailupäivän aluksi ratatuomari mittaa kolmen virallisen kalibrintipatruunan nopeudet kalibrointiaseella, ja näiden kolmen patruunan nopeuksien keskiarvo kirjataan ylös;
  - 5.6.2.2 Seuraavina kilpailupäivinä prosessi toistetaan käyttäen samaa asetta ja samanlaisia patruunoita (joiden tulisi mieluiten olla samasta erästä).;
  - 5.6.2.3 Nopeusmittarin katsotaan olevan toleranssissa, mikäli päivittäinen nopeuksien keskiarvo on +/- 5%:n sisällä [kohdassa 5.6.2.1](#) saadusta keskiarvosta.
  - 5.6.2.4 Mikäli edellä mainittu raja rikkoutuu, ratamestarin on ryhdyttävä asian korjaamiseksi tarpeellisiin toimenpiteisiin. [Liitteessä C4](#) on päivittäisten lukemien kirjaamiseen soveltuva lomake.
  - 5.6.2.5 Kilpailun virallinen luotivaaka tulisi kalibroida valmistajan ohjeiden mukaisesti päivän ensimmäisen ryhmän saapuessa ja edelleen aina välittömästi ennen uuden ryhmän testaamista (katso [sääntö 5.6.3](#)).
- 5.6.3 Kilpailijoiden patruunoiden mittausjärjestely
  - 5.6.3.1 Patruunat on mitattava käyttäen kilpailijan asetta. Tämän lisäksi kilpailijan asetta tai sen osia ei saa millään tavalla muuttaa eikä säätää siihen nähden, miten ko. asetta käytetään (tai tullaan käyttämään) kilpailussa. Rikkomuksissa sovelletaan [osiota 10.6](#).
  - 5.6.3.2 Mittausta varten kerätään kultakin kilpailijalta 8 patruunan otos. Paikan ja ajan määrää kilpailun toimitsija. Kilpailijan patruunat voidaan lisäksi mitata uudelleen koska tahansa kilpailun kuluessa.
  - 5.6.3.3 Kilpailun toimitsijoiden valitsemasta 8 patruunan otoksesta yhden patruunan luoti irrotetaan ja punnitaan luodin painon määrittämiseksi. Kolmen patruunan nopeus mitataan. Mikäli kilpailijalla on eripainoisilla luodeilla ladattuja patruunoita, 8 patruunan otos voidaan kerätä jokaista luodin painoa kohti. Pienintä saavutettua voimakerrointa käytetään tällöin kaikkiin ko kilpailijan tuloksiin. Kaikki va' an ja nopeusmittarin näytöllä näkyvät numerot käytetään sellaisenaan (ts. pyöristämättä tai katkaisematta) säännön 5.6.3.5 mukaisessa laskutoimituksessa. Mikäli käytettävissä ei ole luodin irrottamiseen sopivia työkaluja tai vaakaa, käytetään kilpailijan ilmoitusta luodin painosta.
  - 5.6.3.4 Mikäli luoteja punnitaan etukäteen ennen kilpailijoiden saapumista, punnitut luodit tulee säilyttää mittauspaikassa yhdessä ko. kilpailijalta kerättyjen patruunoiden kanssa, kunnes kilpailija tai hänen edustajansa on käynyt



paikalla ja mittaus on hänen osaltaan loppuun suoritettu. Mikäli kilpailija haastaa ennen hänen läsnäolonsa tehdyn punnitustuloksen, on hänellä oikeus vaatia vaaka kalibroitavaksi ja punnitus uusittavaksi hänen läsnä ollessaan.

- 5.6.3.5 Voimakerroin lasketaan käyttäen luodin painoa ja kolmen mitatun nopeuden keskiarvoa seuraavalla kaavalla:

$$\text{voimakerroin} = \frac{\text{paino}_{\text{graania}} \times \text{nopeuksien keskiarvo}_{\text{jalkaals}}}{1000}$$

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

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

## 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 nollatulot asemalle.

- 5.7.1.1 Jos kilpailijan aseessa ilmenee toimintahäiriö "Load And Make Ready" tai "Make Ready" komennon jälkeen, mutta ennen lähtömerkkiä, voi kilpailija keskeyttää suorituksensa ratatuomarin valvonnan ja komennon alaisena korjatakseen aseensa, ilman rangaistuksia, huomioiden [säännöt 5.7.4](#), [8.3.1.1](#) ja kaikki turvallisuussäännöt. Kun tarvittavat korjaukset on tehty (ja [sääntö 5.1.7](#) täyttyy, jos tarpeen), voi kilpailija palata yrittämään ampumasuoritusta ratatuomarin tai ratamestarin sopivaksi katsoman aikataulun mukaisesti.
- 5.7.2 Mikäli toimintahäiriötä korjattaessa aseella osoitetaan pois taulusta, tulee kilpailijan pitää sormet selkeästi näkyvästi liipaisinkaaren ulkopuolella (katso [sääntö 10.5.9](#)).
- 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.
- 5.7.4 Kilpailija ei saa missään olosuhteissa poistua ampumaohjelmasta hallussaan ladattu ase (katso [sääntö 10.5.14](#))
- 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 epäillään kilpailijan aseensa tai patruunoiden olevan vaarallisia (esim. ruuditon patruuna), ratatuomari toimii parhaaksi katsomallaan tavalla saattaakseen sekä kilpailijan että radan turvalliseen tilaan. Sitten ratatuomari tarkastaa aseensa tai patruunat ja toimii seuraavasti:
- 5.7.6.1 Jos ratatuomari havaitsee ongelman todelliseksi, kilpailija ei saa uusia ampumasuoritustaan, mutta on velvollinen korjaamaan ongelman. Kilpailijan tuloskaavakkeelle merkitään ajaksi viimeisen laukauksen aika ja ampumaohjelma pisteytetään sellaisenaan, mukaan lukien kaikki soveltuvat ohilaukaukset ja rangaistukset (katso [sääntö 9.5.6](#)).
- 5.7.6.2 Jos ratatuomari havaitsee, että epäiltyä ongelmaa ei ole, tulee kilpailija määrätä ampumaan aseensa uudelleen.
- 5.7.6.3 Jos kilpailija itse keskeyttää suorituksensa joko epäillyn tai todellisen ruudittoman patruunan johdosta, ei hän ole oikeutettu uusintaan.

## 5.8 Viralliset kilpailupatruunat

- 5.8.1 Jos kilpailun järjestävä organisaatio tuo virallisia kilpailupatruunoita kilpailijoiden ostettavaksi, kilpailun johtajan on virallisessa kilpailuinformaatiossa ennen kilpailua ja selkeästi merkityllä ja varmennetulla kyltillä kilpailun aikana osoitettava mitkä valmistajan/merkin patruunat ja lataukset ovat luokitettu mihinkin voimakertoimeen divisioonittain. Kyseiset patruunat eivät yleensä ole luodinnopeusmittauksen alaisia ([sääntö 5.6.3](#)), seuraavien kohtien edellytyksin:
- 5.8.1.1 Kilpailijan tulee hankkia ja säilyttää kilpailun ajan kuitti kilpailun järjestäjältä (tai nimetyltä kauppiaalta), josta selviää kyseisten patruunoiden määrä ja laatu. Tämä kuitti on pyynnöstä esitettävä mille tahansa kilpailun toimitsi-

jalle. Jos kuittia ei pystytä esittämään [säännön 5.8.1](#) myönnytykset eivät päde. Patruunat joita ei ole ostettu kilpailun järjestävältä organisaatiolta (tai nimetyltä kauppiaalta) eivät nauti [säännön 5.8.1](#) myönnytyksiä, vaikka ne olisivatkin kaikin puolin vastaavia patruunoita virallisten kilpailupatruunoiden kanssa.

- 5.8.1.2 Kilpailijan ostamat viralliset kilpailupatruunat tulkitaan kilpailijan varusteiksi (katso [osio 5.7](#)), joten näiden toimintahäiriöt eivät ole peruste uusinnalle tai protestille.
  - 5.8.1.3 Virallisten kilpailupatruunoiden myyntiä tai käyttöä ei saa rajata koskemaan vain järjestävää maata tai kauppiasta edustavia kilpailijoita.
  - 5.8.1.4 Kilpailun järjestävän alueen aluejohtajan (ja tason IV tai korkeampiarvoisissa kilpailuissa IPSC:n presidentin) täytyy hyväksyä viralliset kilpailupatruunat.
  - 5.8.1.5 Kilpailun toimitsijat varaavat oikeuden suorittaa luodinnopeusmittauksia tai muita tarkastuksia mille tahansa patruunoille koska vain, ilman erityistä syytä.
- 5.8.2 Jos mahdollista, kilpailun järjestäjän (tai nimetyn kauppiaan) tulisi tarjota ratatuomarin valvoma koeammunta-alue, jossa kilpailijat voivat testata pienen määrän virallisia kilpailupatruunoita ennen niiden ostamista.

## 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, kivääri tai haulikko).
- 6.1.3 Kilpailu - koostuu vähintään kolmesta asemasta, jotka kaikki suoritetaan samalla asetyypillä. Yksittäisten asemien yhteenlasketut tulokset määrittelevät kilpailun voittajan.
- 6.1.4 Tournament - Erityinen kilpailu, jossa yksittäiset asemat ovat määritetty tietylle asetyypille (esim. asemat 1-4 pistooli, asemat 5-8 kivääri, asemat 9-12 haulikko). Yksittäisten asemien yhteenlasketut tulokset määrittelevät kilpailun voittajan.
- 6.1.5 Grand tournament - koostuu kahdesta tai useammasta lajikohtaisesta kilpailusta (esim. pistoolikilpailu ja haulikkokilpailu tai pistoolikilpailu, kiväärikilpailu ja haulikkokilpailu). Kilpailijan saavuttamat kilpailutulokset kussakin osakilpailussa ratkaisevat kokonaiskilpailun voittajan IPSC Grand Tournament - sääntöjen mukaisesti.
- 6.1.6 Liiga - koostuu kahdesta tai useammasta tietyn asetyypin IPSC-kilpailusta, jotka järjestetään eri paikoissa ja eri aikaan. Kunkin kilpailijan saavuttamat kilpailutulokset liigan järjestäjän määrittelemissä osakilpailuissa lasketaan yhteen liigan voittajan selvittämiseksi.
- 6.1.7 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 kohta 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 vetoituksen 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 divisioonan 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 Semi Auto Open-divisioonaan, mikäli se on kilpailussa mukana. Muussa tapauksessa kilpailijan tuloksia ei syötetä kilpailun tuloksiin. Semi Auto Open – divisioonassa kilpailevien kilpailijoiden, jotka eivät täytä Semi Auto 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 Semi Auto Open – divisioonan [säännön 6.2.5.1](#) mukaisesti, on siitä eteenpäin vain Semi Auto Open – divisioonan säännösten alainen, mutta hänen tulee käyttää edelleen samaa asetta ja tähtäimiä, paitsi [säännön 5.7.1](#) tilanteessa.
- 6.2.6 Mikäli kilpailija hylätään, ei hän saa enää osallistua kilpailuun, eikä yrittää suorituksia muissa divisioonissa. Tämä ei kuitenkaan ole takautuvaa. Jos kilpailijalla on aiempia valmiita kilpailutuloksia toisessa divisioonassa, tulee nämä tulokset syöttää kilpailutuloksiin normaalisti.
- 6.2.7 Kilpailijan huomioiminen tietyssä divisioonassa ei estä kilpailijan huomioimista sarjassa tai osallistumista alueelliseen joukkueeseen tai muuhun joukkueeseen.

## 6.3 Kilpailusarjat

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

## 6.4 Maajoukkueet

- 6.4.1 Mikäli 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 korkeammassa kilpailuissa viralliset maajoukkueet täytyy sijoittaa ryhmiin sen mukaan, kuinka ko maajoukkueet sijoittuivat edellisessä vastaavassa tapahtumassa, vaikka joukkueessa ampuisivatkin eri henkilöt.
- 6.4.1.3 Tason IV tai korkeamman tasoisissa 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 Divisioona ja sarja, jossa kilpailija ampuu, määrittää hänen kelpoisuutensa joukkueeseen (esim. Standard-divisioonassa ampuva kilpailija ei voi olla Open-divisioonan joukkueessa). Lady- tai Lady Senior – 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 ennakoon kilpailun virallisen aikataulun yhteydessä. Varsinaisen kilpailun kilpailijoita ei saa estää seuraamasta esikilpailua.
- 6.6.3 Kilpailu, tournament 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 tulostoitimiston 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, nitot, 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 ryhmityksen, aikataulutuksen, radan rakentamisen, tukihenkilöstön koordinoinnin 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 aluejohta-



jalle, 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 kelpollinen toimimaan kyseisen kilpailun toimitsijana. Ratamestari tekee päätökset liittyen toimitsijan osallistumiseen.

### **7.3 Toimitsijoiden nimittäminen**

- 7.3.1 Ennen kilpailun alkua kilpailun järjestäjän tulee nimetä kilpailunjohtaja ja ratamestari suorittamaan näissä säännöissä määritellyt velvollisuudet. Nimitetyn ratamestarin tulisi mielellään olla läsnä olevista 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 patruunan 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 Kiväärit ja haulikot:

8.1.1.1 Ladattu (Option 1): Lipas täynnä ja kiinnitettynä, patruunapesä(t) ladattuna, iskuvasara viritettynä ja varmistin päällä (jos aseessa sellainen on).

8.1.1.2 Ladattu (Option 2): Lipas täynnä ja kiinnitettynä, patruunapesä(t) tyhjänä ja lukko kiinni.

8.1.1.3 Lataamaton (Option 3): Kiinteän makasiinin tulee olla tyhjä, irrotettavien lippaiden irti aseesta ja patruunapesä(t) tyhjänä. Lukko voi olla auki tai kiinni.

#### 8.1.2 Ei sovellettavissa.

8.1.3 Ampumaohjelmissa voidaan vaatia myös yllä olevista poikkeavia valmiustiloja. Näissä tapauksissa valmiustila on selvästi kuvattava kirjallisessa asemakuvauksessa.

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 kivääriin ladattavan tai uudelleenladattavan patruunamäärän suhteen. Kirjallinen asemakuvaus voi määrittellä vain milloin ase ladataan tai pakollisten uudelleenlaustusten ajankohdan [säännön 1.1.5.2](#) puitteissa.

### 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 Ellei kirjallisessa asemakuvauksessa muuta määrätä, kilpailijan täytyy ennen ampu-  
masuoritusta seistä suorana, pitäen valmiustilassa olevaa kivääriä molemmin käsin. Kiväärin perän tulee koskettaa kilpailijaa lonkan tasalla. Liipaisinkaaren täytyy olla alaspäin, piipun maanpinnan suuntaisena ampumasuuntaan ja sormien liipaisinkaaren ulkopuolella (katso [liite E1](#)). Tämä koskee kaikkia aseensa valmiustiloja, ellei kirjallisessa asemakuvauksessa määrätä muuta.

8.2.2.1 Aseen pitäminen ylösalaisin on kielletty ellei tätä käsketä kirjallisessa asemakuvauksessa.

- 8.2.2.2 Mikäli kilpailija yrittää ampumasuoritusta väärästä lähtöasennosta, hänet voidaan määrätä uusimaan suorituksensa. Sama pätee vaikka kilpailija ehtisi lopettaa ampumasuorituksensa.
  - 8.2.2.3 Asemalla voidaan vaatia lähtöasennoksi maaten, polvella, istuen tai muu kirjallisessa asemakuvauksessa määritelty asento. Ylempänä mainittu ase valmiustila ja valmiusasennon yleispiirteet ovat kuitenkin voimassa.
  - 8.2.2.4 Ampumaohjelmaa ei koskaan saa sallia aloitettavaksi ase olalla kohti tau-luja osoittaen.
- 8.2.3 Lukuun ottamatta aseeseen kiinnitettyä lipasta, ampumaohjelma ei saa koskaan vaatia tai sallia kilpailijan koskettaa tai pitää käsissään lipasta, latausvälinettä tai patruunoita komennon "Standby" jälkeen ja ennen lähtömerkkiä (lukuun ottamatta väis-tämätöntä käsivarsien kosketusta).

## 8.3 Ratakomennot

Hyväksytyt ratakomennot ja niiden järjestys on seuraava: *[suom. huom. ratakomen-not 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 suo-rassa valvonnassa, asettuu ampumasuuntaan tai ratatuomarin määräämään turvalli-seen suuntaan, asettaa silmä- ja kuulosuojaimet ja valmistelee aseensa kirjallisen asemakuvauksen mukaisesti. Tämän jälkeen kilpailija asettuu vaadittuun lähtöasen-toon. Tässä vaiheessa ratatuomari jatkaa.
- 8.3.1.1 Kun asianmukainen komento on annettu, kilpailija ei saa poistua lähtöpai-kalta ennen lähtömerkin antamista ilman ratatuomarin lupaa, hänen suo-rassa 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 ampumasuorituk-seen 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 ("varas-lähtö"), ratatuomari pysäyttää kilpailijan niin pian kuin mahdollista ja aloit-taa suorituksen alusta, kun ampumaohjelma on palautettu lähtötilantee-seen.
  - 8.3.4.2 Kilpailija, joka reagoi lähtömerkkiin mutta ei jatka ampumasuoritustaan eikä näin ollen saa virallista aikaa ampumasuoritukselleen, saa ko. ase-malta 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 aseensa ja esittää se ratatuomarin tarkastettavaksi, piippu osoitettuna ampumasuuntaan, kiinteä makasiini tyhjennettynä, lipas irrotettuna, lukko auki ja patruunapesä(t) tyhjänä.
- 8.3.7 "If Clear, Hammer Down, Open Action" - Tämän komennon jälkeen ei kilpailija saa enää jatkaa ampumista (katso [sääntö 10.6.1](#)). Yhä osoittaen ampumasuuntaan, kilpailija suorittaa lopullisen turvallisuustarkistuksen aseelleen seuraavasti.
- 8.3.7.1 Sulkee lukon, vetää liipasimesta vapauttaen iskuvasaran ja avaa lukon uudelleen.
- 8.3.7.2 Jos ase osoittautuu tyhjäksi, lippu täytyy asettaa paikalleen. Lukko voi jäädä auki tai kiinni.
- 8.3.7.3 Jos ase ei ole tyhjä, jatkaa ratatuomari komentoja [säännöstä 8.3.6](#) (katso myös [sääntö 10.4.3](#))
- 8.3.7.4 Ampumaohjelma katsotaan päättyneeksi, kun sääntöjen 8.3.7.1 ja 8.3.7.2 toimenpiteet on suoritettu loppuun. Kilpailijan on tämän jälkeen noudatettava [sääntöä 5.2.1](#).
- 8.3.8 "Range Is Clear" - Kilpailijat tai kilpailun henkilökunta ei saa siirtyä ampumalinjan tai ampumapaikan etupuolelle 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 Luodinnopeusmittaus- tai varustetarkastus-asemille ei ole määritelty erillisiä komentoja. Kilpailijat eivät saa käsitellä pistoolejaan tai poistaa lippua pitkistä aseistaan ennen kuin toimitsija ohjeistaa kilpailijaa. Rikkeet käsitellään [säännön 10.5.1](#) mukaisesti.

## 8.4 Lataaminen, uudelleenlataaminen tai tyhjentäminen ampumaohjelman aikana

- 8.4.1 Kun kilpailija lataa, uudelleenlataa tai tyhjentää asetetaan 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.

- 8.6.5 Mikäli ampumasuorituksen aikana kuka hyvänsä henkilö ilmestyy kilpailijasta katsoen ampumasuuntaan, täytyy ampumasuoritus heti keskeyttää ja kilpailijalle määrätä uusinta. Jos kilpailija havaitsee ongelman ennen ratatuomaria, hänen täytyy välittömästi keskeyttää suorituksensa, lopettaa ampuminen, suunnata ase turvalli-

seen suuntaan ja odottaa ratatuomarin ohjeita. Mikäli kilpailija ei toimi näin, sovelletaan [osioiden 10.4 ja 10.5](#) säännöksiä.

- 8.6.6 Lennokkien ja muiden etäohjattavien laitteiden käyttö on kielletty ellei kilpailunjohtaja ole ennalta hyväksynyt niiden käyttöä.

## **8.7 Tähtäinkuva, tyhjälaukaukset ja ohjelmaan tutustuminen**

- 8.7.1 Kilpailijat eivät saa ennen lähtömerkkiä ottaa tähtäinkuvaa ladatulla aseella. Rikkeestä annetaan ensin varoitus ja sitten yksi toimintavirhe kaikista muista samassa kilpailussa tapahtuvista rikkomuksista.
- 8.7.1.1 Jos kilpailun järjestäjät kieltävät myös lataamattomalla aseella otettavan tähtäinkuvan, on asiasta mainittava kirjallisessa asemakuvauksessa. Rikkeestä annetaan ensin varoitus ja sitten yksi toimintavirhe kustakin samassa kilpailussa tapahtuvasta muusta rikkomuksesta.
- 8.7.1.2 Mikäli tähtäinkuvan ottaminen lataamattomalla aseella on sallittu, sen saa tehdä vain yhteen tauluun tähtäimen oikean asetuksen varmistamiseksi. Mikäli kilpailija kokeilee taulunvaihtoa tai ampuma-asentoa ottaessaan tähtäinkuvaa, häntä rangaistaan yhdellä toimintavirheellä tapahtumaa kohti.
- 8.7.2 Ampumaohjelmaan tutustumisen aikana kilpailijat eivät saa käyttää mitään tähtäys-apulaitetta (esim. kokonaista tai osittaista asejäljitelmää, 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 tulkkaus 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 tulkkaus on käynnissä, kilpailija tai hänen edustajansa ei saa koskettaa, mitailla 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 Läpäisemätön - Kaikkien IPSC-tilin taulujen osuma-alue katsotaan läpäisemättömäksi. Jos:
- 9.1.5.1 Luoti 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 Luoti osuu kokonaisuudessaan paperitaulun osuma-alueelle ja jatkaa matkaansa osuen metallitauluun tai kaataen sen, osuu hajoavaan tauluun tai osuu elektroniseen taululaitteeseen joka aktivoi ratalaitteen; nämä katsotaan ratalaittehäiriöksi. Kilpailijan tulee uusida ampumaohjelma.
- 9.1.5.3 Luoti osuu osittain paperi- tai metallitaulun osuma-alueelle, ja jatkaa matkaansa osuen toisen paperitaulun osuma-alueelle; osumasta jälkimmäiseen tauluun lasketaan asianmukaiset pisteet tai rangaistukset.
- 9.1.5.4 Luoti osuu osittain paperi- tai metallitaulun osuma-alueelle, ja jatkaa matkaansa kaataen toisen metallitaulun tai osuen sen osuma-alueelle; osu-

masta jälkimmäiseen metallitauluun 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 Luoti osuu kokonaisuudessaan läpäisemättömään suojaan ja jatkaa matkaansa osuen ammuttavan paperitaulun tai sakkotaulun osuma-alueelle; tästä osumasta ei saa pisteitä eikä rangaistuksia. Mikäli ei pystytä toteamaan, mitkä osumat ammuttavan paperitaulun tai sakkotaulun osuma-alueelle on ammuttu läpäisemättömän suojan läpi, tulee kyseisistä tauluista jättää korkeimman pistearvon tuottava(t) osuma(t) huomioita.
  - 9.1.6.2 Luoti osuu kokonaisuudessaan läpäisemättömään suojaan ja jatkaa matkaansa osuen metallitauluun tai kaataen sen, osuu hajoavaan tauluun tahi osuu elektroniseen taululaitteeseen joka aktivoi ratalaitteen; tämä katsotaan ratalaittehäiriöksi (katso [sääntö 4.6.1](#)). Kilpailijan tulee uusaa ampumaohjelmaa.
  - 9.1.6.3 Luoti osuu osittain läpäisemättömään suojaan ja jatkaa matkaansa osuen paperitaulun osuma-alueelle; osumasta tauluun lasketaan asianmukaiset pisteet tai rangaistukset.
  - 9.1.6.4 Luoti osuu osittain läpäisemättömään suojaan ja jatkaa matkaansa kaataen ammuttavan metallitaulun; osumasta lasketaan pisteet. Jos luoti osuu osittain läpäisemättömään suojaan ja jatkaa matkaansa kaataen sakkometallitaulun tai osuen siihen; tästä lasketaan rangaistus.
- 9.1.7 Taulukepit - eivät ole läpäisevää eivätkä läpäisemätöntä suojaa. Paperi- tai metallitauluihin tulevista osumista, jotka on ammuttu osittain tai kokonaan taulukeppien läpi, lasketaan asianmukaiset pisteet ja rangaistukset.

## 9.2 Pistelaskentamenetelmä

- 9.2.1 "Comstock" - Rajoittamaton aika, joka loppuu viimeiseen laukaukseen, laukauksia saa ampua rajoittamattomasti, tauluista lasketaan tulokseen ennalta ilmoitettu määrä osumia.
- 9.2.1.1 Kilpailijan tulos saadaan laskemalla yhteen ennalta ilmoitettu määrä parhaita osumia kustakin taulusta, vähennetään tästä rangaistukset ja jaetaan tulos 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. Asemapisteeet 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 suunnittelema 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 piste-arvoilla (katso [liitteet B ja C](#)). Hajoavat taulut pisteytetään yleensä 5 pisteen arvoisiksi.
- 9.4.1.1 Katoavat metallitaulut ja hajoavat taulut suositellaan pisteytettäväksi 10 pisteen arvoisiksi.
- 9.4.1.2 Sellaiset metallitaulut ja hajoavat taulut, joiden ampuminen on erityisen haastavaa, suositellaan pisteytettäväksi 10 pisteen arvoisiksi.
- 9.4.1.3 Ei sovellettavissa.
- 9.4.1.4 Säännöissä 9.4.1.1 ja 9.4.1.2 mainitulla tavalla pisteytettyjä tauluja saa olla korkeintaan 10% koko kilpailun taulumäärästä. Nämä on hyväksyttävä ohjelmien tarkastusprosessin yhteydessä ja ne on selvästi eriteltävä kirjallisessa asemakuvauksessa.
- 9.4.2 Jokaisesta paperisen sakkotaulun osuma-alueella näkyvästä osumasta rangaistaan miinus 10:llä pisteellä, korkeintaan kuitenkin kahdesta osumasta sakkotaulua kohti.
- 9.4.3 Metallisesta sakkotaulusta rangaistaan miinus 10:llä pisteellä, kun sitä ammutaan ja se kaatuu, putoaa tai muuten ilmaisee osuman.
- 9.4.4 Jokaisesta puuttuvasta osumasta rangaistaan miinus 10:llä pisteellä, 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 laukaus ja kaksi parasta osumaa lasketaan tuloksiin Semi Auto – ja Manual Action Contemporary – divisioonissa ja paras osuma Manual Action Bolt - divisioonassa. Ammuttavia metallitauluja kohti on ammuttava vähintään yksi laukaus ja niiden tulee kaatua tai muuten ilmaista osuma, jotta niistä saa pisteet.
- 9.5.2 Mikäli ammuttavassa taulussa olevaan osumaan keskitetty luodin halkaisija koskettaa pistealueiden välistä rajaviivaa tai tulkkauksiivaa tai mikäli se ulottuu useammalle pistealueelle, se tulkitaan 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 Luodinreistä lähtevistä säteittäisistä repeämistä ei lasketa pisteitä eikä rangaistuksia.

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

9.5.5 Pienin mahdollinen asematulokset on nolla.

9.5.6 Mikäli kilpailija ei ammu jokaisen ampumaohjelman ammuttavan taulun etupuolta kohti vähintään yhtä laukausta, 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.

9.5.8 Jotta hajoavista tauluista voidaan laskea pisteet, täytyy osuman läpäistä taulu kokonaan tai taulun pitää särkyä niin, että siitä irtoaa selvästi havaittava osa.

## 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. Tämä ei välttämättä ole sovellettavissa ampumaohjelmissa, joilla on ainoastaan reaktiivisia, automaattisesti palautuvia tai sähköisesti toimivia tauluja.

9.6.2 Ampumaohjelmasta vastaava ratatuomari voi ilmoittaa ennalta käsin, 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 pääratatuomarin 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 levytulkkeja on käytettävä tarpeen mukaan määrittäessä 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. Ampumasuorituksen 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 korjausta 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. Normaalityapauksessa 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, lasetaan korkeimman pistearvon tuottavat osumat tuloksiin.
- 9.7.6.4 Tuloskaavakkeelle kirjattujen toimintavirheiden katsotaan olevan oikein kirjattu, 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 haluamalla 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.
- 9.7.7.1 Kun uusinta on suoritettu, sen tulos jää voimaan vaikka tieto alkuperäisestä tuloksesta löytyisikin.
- 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 velvoitettuja tarkastamaan alustavat tuloksensa kilpailunjohtajan määräämällä tavalla (esim. www-sivulta) ja aikataulussa; mikäli kilpailija ei toimi näin, hänen huomautuksiaan ei voida hyväksyä. Mainittu tapa on julkaistava kilpailun materiaalien yhteydessä 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. Mikäli ampumaohjelmasta vastaava ratatuomari (tai häntä ylempi kilpailun toimitsija) toteaa ajanottolaitteen 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](#)).

## 9.11 Tuloslaskentaohjelmat

- 9.11.1 Viralliset tuloslaskentaohjelmat kaikissa tason IV ja korkeampiarvoisissa kilpailuissa ovat Windows® Match Scoring System (WinMSS):n ja IPSC ESS:n viimeiset versiot, 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 tuloskaavakkeeseen.
- 10.1.2 Toimintavirheestä lasketaan miinus 10 pistettä kappaleelta.
- 10.1.3 Mikäli kilpailija haluaa kiistää toimintavirheiden määrän tai perusteen, hän voi valittaa päätatuomarille tai ratamestarille. Mikäli tämäkään ei tyydytä kilpailijaa, hän voi jättää protestin vetoamusjuryn 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 patruunoita) 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 ammittavaa taulua kohti vähintään yhtä laukausta, annetaan yksi toimintavirhe taulua kohti, ja tämän lisäksi rangaistukset puuttuvista osumista, paitsi [säännön 9.9.2](#) mukaisessa tilanteessa,
- 10.2.8 Ei sovellettavissa.
- 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](#)).
- 10.2.12 Mikäli kilpailija ampuu tauluja purske- tai sarjatulella (jossa yhdellä liipaisulla ammutaan useampi kuin yksi laukaus) siitä syystä, että ase on vaihdin on purske- tai sarja-asennossa, kyseinen ase pisteytetään nolaksi ja annetaan varoitus. Toisesta rikkomuksesta kilpailija hylätään. Mikäli laukaus lähti turvattomaan suuntaan tai [säännössä 10.3.1](#) määritellyllä tavalla, sovelletaan ko kohdan säännöksiä.

### 10.3 Hylkääminen - yleisiä säännöksiä

- 10.3.1 Kilpailija, joka IPSC-kilpailun aikana syyllistyy turvallisuusrikkeeseen tai muuhun kiellettyyn toimintaan, hylätään kilpailusta eikä hän tämän jälkeen saa yrittää mitään ampumasuoritusta riippumatta kilpailun aikataulusta tai maantieteellisistä järjestelyistä 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 saama hylkäys (katso myös [sääntö 6.2.4](#)).



## 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 tai hajoavaa taulua joka on lähempänä kuin 3 metriä kilpailijasta. Ruudittoman patruunan projektiili, joka osuu maahan 3 metrin sisällä kilpailijasta, muodostaa poikkeuksen tähän sääntöön.
- 10.4.3 Laukaus, joka tapahtuu asetta ladattaessa, uudelleenladattaessa tai tyhjennettäessä. Tähän lasketaan myös [sääntöjen 8.3.1 ja 8.3.7](#) mukaisissa tilanteissa ammutut laukaukset (katso myös [sääntö 10.5.9](#)).
  - 10.4.3.1 Poikkeus - räjähdystä, joka tapahtuu asetta tyhjennettäessä, ei lasketa hylkäämisen aiheuttavaksi laukaukseksi, mutta [sääntö 5.1.6](#) voi tulla sovellettavaksi.
- 10.4.4 Laukaus, joka tapahtuu toimintahäiriötä selvitettyä.
- 10.4.5 Laukaus, joka tapahtuu siirrettäessä asetta kädestä toiseen.
- 10.4.6 Liikkeen aikana tapahtuva laukaus, paitsi milloin ammutaan tauluja kohti.
- 10.4.7 Metallitaulua kohti alle 50 metrin etäisyydeltä ammuttu laukaus, mitattuna taulusta lähimpään kilpailijan kehon maata koskettavaan osaan (katso [sääntö 2.1.3](#)).
- 10.4.8 Mikäli kyetään osoittamaan, että tämän osion piiriin kuuluvassa tapauksessa laukaus on aiheutunut rikkonaisesta tai toimimattomasta aseesta, ei kilpailija ole tehnyt turvallisuusrikettä eikä häntä hylätä kilpailusta, mutta asematulokseksi tulee nolla.
  - 10.4.8.1 Ase on välittömästi esitettävä ratamestarille tai hänen määräämälleen henkilölle, joka tarkastaa asesta ja suorittaa tarpeelliset kokeet selvittääkseen, onko rikkonainen tai toimimaton osa aiheuttanut laukauksen. Kilpailija, joka ei ole antanut asettaan tarkastettavaksi ennen asemalta poistumistaan, ei voi myöhemmin jättää protestia hylkäämisestä sillä perusteella, että asesta oli rikkonainen tai toimimaton.

## 10.5 Hylkääminen - turvaton aseenkäsittely

Turvaton aseenkäsittelyä ovat esimerkiksi seuraavat. Luettelo ei ole tyhjennettävä:

- 10.5.1 Aseen käsittely milloin hyvänsä, muualla kuin aseenkäsittelyalueella, tai ratatuomarin valtuuttamana, tai ratatuomarin valvonnassa hänen suorasta käskystä, voi johtaa hylkäämiseen. Tämä ei koske aseiden kantamista [säännön 5.2.1](#) puitteissa. [Säännön 5.2.1](#) rikkomisen voi johtaa hylkäämiseen.
- 10.5.2 Aseen piipun suuntaaminen pois ampumasuunnasta, tai ohi sektorista ampumaohjelman aikana. Poikkeus: Asetettaessa lippua paikalleen [säännön 8.3.7.2](#) mukaan, piippu voi osoittaa pois ampumasuunnasta korkeintaan 50 cm päähän ampujan jaloista.



- 10.5.3 Mikäli kilpailija pudottaa aseensa 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 Ei sovellettavissa.
- 10.5.5 Minkä hyvänsä oman kehon osan osoittaminen aseensa piipulla ampumaohjelman aikana (ts. pyyhkäisy).
- 10.5.6 Minkä hyvänsä toisen henkilön (esimerkiksi kilpailutoimitsijan tai katsojan) osoittaminen aseensa piipulla ampumaohjelman aikana. Kilpailijaa ei kuitenkaan tule hylätä jos toinen henkilö ilmestyy kilpailijasta katsoen ampumasuuntaan ampumaohjelman aikana, mikäli kilpailija noudattaa sääntöä 8.6.5.
- 10.5.7 Ei sovellettavissa.
- 10.5.8 Mikäli ampuja käyttää useampaa kuin yhtä asetta ampumaohjelman aikana.
- 10.5.9 Mikäli sormea ei pidetä liipaisinkaaren ulkopuolella jos toimintahäiriötä selvitetessä ase lasketaan selvästi pois tähtäyslinjalta.
- 10.5.10 Mikäli sormea ei pidetä liipaisinkaaren ulkopuolella asetta ladattaessa, uudelleenladattaessa tai tyhjennettäessä. Tätä sääntöä ei sovelleta mikäli kilpailija käyttää liipaisinta ennen lähtömerkkiä vapauttaakseen aseensa vireestä. Mikäli ase laukeaa toimintamäärän aikana, sovelletaan [sääntöä 10.4.3](#).
- 10.5.11 Mikäli sormea ei pidetä liipaisinkaaren ulkopuolella liikuttaessa [säännön 8.5.1](#) mukaisesti.
- 10.5.12 Ei sovellettavissa.
- 10.5.13 Kovien tai harjoituspatruunoiden käsittely aseenkäsittelyalueella vastoin [sääntöä 2.4.4](#).
- 10.5.13.1 Sana "käsittely" ei estä kilpailijoita, joilla on kovia tai harjoituspatruunoita vyöllään, taskuissaan tai ratalaukussaan, saapumasta aseenkäsittelyalueelle edellyttäen, että kilpailija ei poista irtonaisia tai pakattuja patruunoita vyöltään, taskuistaan tai ratalaukustaan ollessaan aseenkäsittelyalueella.
- 10.5.14 Mikäli kilpailijan hallussa on ladattu ase muutoin kuin ratatuomarin luvalla.
- 10.5.15 Pudonneen aseensa nostaminen. Ratatuomarin tulee aina nostaa pudonneet aseet ja tarkastuksen tai tyhjennyksen jälkeen palauttaa ne turvallisessa tilassa kilpailijalle. Lataamattoman aseensa pudottaminen ampumaohjelman ulkopuolella ei ole rikkomus, mutta kilpailija joka nostaa aseensa, hylätään.

10.5.16 Kiellettyjen tai turvattomien patruunoiden (katso [säännöt 5.5.4](#), [5.5.5 ja 5.5.6](#)) tai kielletyn aseiden käyttäminen (katso [säännöt 5.1.10 ja 5.1.11](#)).

## 10.6 Hylkääminen - epäurheilijamainen käytös

- 10.6.1 Mikäli ratatuomari katsoo, että kilpailija käyttäytyy epäurheilijamaisella tavalla, kyseinen kilpailija hylätään. Seuraava esimerkkiluettelo ei ole tyhjentävä. Esimerkiksi huijaaminen, epärehellisyys, kohtuullisten 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 silmä- tai kuulosuojuksensa saadakseen uusinnan tai muuta etua, kyseinen kilpailija hylätään.
- 10.6.3 Mikäli ratatuomari katsoo, että ulkopuolinen henkilö käyttäytyy sopimattomalla tavalla, voidaan kyseinen henkilö poistaa radalta. Seuraava esimerkkiluettelo ei ole tyhjentävä. Esimerkiksi kohtuullisten kilpailun toimitsijan antamien ohjeiden noudattamatta jättäminen, ampumaohjelman toiminnan tai ampumasuorituksen häirintä tai 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 minkä hyvänsä aineen tai aineryhmän käytön ja kontrolloida asiaa testeillä 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 videotallenteita voidaan käyttää todisteina.
- 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 Vetoamusjurn velvollisuudet - Vetoamusjury on velvollinen tutkimaan ja sovelta-  
maan 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 Vetoamusjurn 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 vetoomusjurn puheenjohtaja eikä yksikään jäsen saa olla käsillä olevassa asiassa osapuolena.
- 11.2.2 Tasojen I ja II kilpailuissa - Kilpailunjohtaja nimeää vetoomusjuryyn kolme kokenutta henkilöä, jotka eivät ole osapuolina asiassa ja joilla ei ole omaa intressiä ratkaisussa. Näiden tulisi olla sertifioituja kilpailutoimitsijoita jos mahdollista. Kaikilla on ääni-oikeus. 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 - Vetoomusjurn 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 vetoomusjury päättää hyväksyä protestin, maksu palautetaan. Mikäli vetoomusjury 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 Vetoomusjurn velvollisuus ja toimintatapa - Vetoomusjury perehtyy kirjalliseen protestiin ja säilyttää järjestäjien puolesta protestimaksut siihen asti, kun päätös on tehty.
- 11.5.2 Protestin esittely - Vetoomusjury voi vaatia protestin jättäjää antamaan suullisesti lisäselvityksiä protestiin liittyen.
- 11.5.3 Kuulemiset - Vetoomusjury voi pyytää protestin jättäjää poistumaan siksi ajaksi, kun se kuulee todistajia.
- 11.5.4 Todistajat - Vetoomusjury 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 Mieliapiteet - Vetoamusjurn jäsenet eivät saa ilmaista mieliapidettään 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 vetoamusjurn 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 ääntenenemmistöllä.

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

- 11.6.1 Vetoamusjurn päätös - Kun päätös on tehty, vetoamusjury kutsuu protestin jättäjän, toimitsijan ja ratamestarin kuulemaan päätöstä.
- 11.6.2 Päätöksen saattaminen voimaan - Ratamestarin vastuulla on saattaa vetoamusjurn 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 - Vetoamusjurn päätös on lopullinen eikä sitä voi moittaa ellei, ratamestarin mielestä, tapaukseen ole saatu uusia todisteita, missä tapauksessa päätöstä voidaan harkita uudelleen ellei kilpailun tuloksia ole vielä julistettu lopulliseksi.
- 11.6.4 Pöytäkirja - Vetoamusjurn päätökset kirjataan ja ne muodostavat ennakkotapauksen samantyyppisille tapahtumille myöhemmin kyseisessä kilpailussa.

## **11.7 Kolmannen osapuolen protesti**

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

## **11.8 Sääntöjen tulkitseminen**

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

## 12 Sekalaiset asiat

### 12.1 Liitteet

Kaikki tämän asiakirjan liitteet ovat kiinteästi osa näitä sääntöjä.

### 12.2 Kieli

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

### 12.3 Vastuuvapauslauseke

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

### 12.4 Sukupuoli

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

### 12.5 Sanasto

Seuraavat määritelmät kattavat koko tämän säännösten:

Alkuperäisvalmistaja	Alkuperäinen aseiden valmistaja
Alue	Maa tai maantieteellinen alue, jolla on IPSC:n tunnustus
Aluejohtaja	IPSC:n tunnustama henkilö, joka edustaa aluetta
Ampuma-asento	Henkilön fyysinen asento ammuttaessa (esim. seisten, istuen, polvillaan, maaten)
Ampumasuunnasta pois päin	Aseman, ampumapaikan tai radan alue joka sijaitsee varsinaisen ampumasuunnan takana yli laajimman sallitun ampumasuunnan ( <a href="#">sääntö 2.1.2</a> ), johon aseiden piippu ei saa osoittaa ampumaohjelman aikana (paitsi <a href="#">sääntö 10.5.2</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 aseiden piipulla voidaan osoittaa turvallisesti ampumaohjelman aikana tai mihin luotien voidaan olettaa osuvan.
Ampuminen	Laukauksen ampuminen maalitaulua kohti. Laukauksen ampuminen maalitaulua kohti, osumatta maalitauluun ei ole taulun ampumatta jättäminen. Aseen tai patruunan toimintahäiriö joka estää laukauksen ampumisen, on taulun ampumatta jättäminen.
Asento	Henkilön raajojen fyysinen asento (esim. kädet sivuilla, käsivarret ristittyinä jne.)
Ei sovellettavissa	Sääntö tai vaatimus ei sovellu lajiin tai divisioonaan
Graani	Luotien painon yleisesti käytetty mittayksikkö (1 graani = 0,0648g)

Hajoava taulu	Taulu joka osuttaessa helposti hajoaa kahteen tai useampaan osaan, esimerkiksi savikiekko tai tiili.
Harjoituspatruuna	Sisältää latausharjoituspatruunat, paukkupatruunat, klikkipatruunat ja tyhjät hylsy
Hylsy	Patruunan pääasiallinen osa, joka pitää sisällään kaikki muut komponentit.
Jälkivalmiste	Esineet, jotka on valmistanut joku muu kuin alkuperäinen valmistaja (OFM) tai joissa on jonkin muun alkuperäisvalmistajan merkin
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
Klikkipatruuna	Eräänlainen harjoituspatruuna
Kompensaattori	Aseen piippuun kiinnitetty laite, jonka tarkoitus on vähentää piipun nousua laukauksen aikana ohjaamalla ruutikaasuja
Kotelo	Pistoolin säilytyslaite, joka on kiinnitetty kilpailijan vyöhön
Kulissit	Esineet, muut kuin maalitaulut ja rikelinjat, joita käytetään ampu- masuorituspaikkojen rakentamiseen, toimintaan tai koristeluun
Ladattu	Ase, jossa on patruuna tai harjoituspatruuna patruunapesässä tahi ase jossa on lipas kiinnitettynä jossa on patruuna tai harjoituspatruuna
Lataamaton	Ase, jossa ei ole patruunoita tai harjoituspatruunoita patruunapesässä tai kiinnitetyissä lippaissa
Lataaminen	Patruunoiden laittaminen aseeseen
Laukaus	Luoti joka läpäisee aseeseen piipun kokonaan
Lippu	Kirkasvärinen laite, joka ei saa muistuttaa patruunaa eikä sen osaa. Lipun täytyy olla sellainen, että sitä ei voi asettaa paikalleen ladattuun aseeseen ja sen täytyy paikallaan ollessaan estää aseeseen lataaminen. Lipussa täytyy olla selvästi aseeseen ulkopuolelle ulottuva osa.
Lähtöasento	Ampumaohjelmassa vaadittu sijainti, ampuma-asento ja asento ennen lähtömerkkiä (katso <a href="#">sääntö 8.3.4</a> )
Luoti	Patruunan projektiili, jonka tarkoitus on osua maalitauluun
Maalitaulu(t)	Käsite joka sisältää sekä pisteitä antavat maalitaulut että ei-ammuttavat (no-shoot) taulut, ellei jokin sääntö ( <a href="#">esim. 4.1.3</a> ) muuten erottele niitä.
Nalli	Patruunan osa, joka aiheuttaa sytytyksen tai laukauksen ampumisen
Näkymä	Sijainnista löytyvä näköalapaikka (esim. ampuma-aukko)
Patruuna	Kokonainen patruuna jota käytetään pistoolissa tai kiväärissä
Prototyypit	Ase muodossa, joka ei ole massatuotettu tai saatavilla yleisesti
Pyyhkäisy	Aseen piipun osoittaminen kilpailijan vartalon mitä tahansa osaa kohti ampumaohjelman aikana asetta käsiteltäessä tai kosketettaessa milloin ase ei ole turvallisesti koteloituna tai pitkässä aseessa ei ole lippua paikoillaan (katso sääntö <a href="#">10.5.5</a> ).
Reisikotelo	Kotelo, jonka alaosa on kiinnitetty kilpailijan reiteen nauhalla tai muuten
Ruuditon patruuna	Mikä tahansa osa patruunaa joka juuttuu aseeseen piippuun tai luoti joka poistuu piipusta äärimmäisen hitaasti
Räjähdykset	Nallin tai patruunan syttyminen, joka tapahtuu ilman nallipiikin vaikutusta, missä luoti ei kulje piipun läpi (esim. lukkoa käsin taakse vedettäessä)

Sakkotaulu	Maalitaulut, jotka aiheuttavat rangaistuspisteitä osuttaessa
Seinätuki	Aseeseen kiinnitetty laite, jonka pääasiallinen käyttötarkoitus on lisätä vakautta seinää tai muuta kulissia vasten. (Barricade Stop)
Seisominen ampumasuuntaan	Kilpailijan kasvot, rintakehä ja varpaat osoittavat kaikki ampumasuuntaan
Sijainti	“Maantieteellinen” paikka ampumaohjelman sisällä
Tauluryhmä	Hyväksytyjen taulujen joukko, joka on nähtävissä tietyistä paikasta tai näkymästä
Tulee, täytyy	Pakollista
Tulisi	Valinnainen, mutta erityisen suositeltava
Tyhjentäminen	Patruunoiden poistaminen aseesta
Tyhjälaukaus	Liipaisimen tai muun laukaisulaitteen aktivoiminen aseessa, jossa ei ole patruunoita
Tähtäinkuva	Maalitaulun tähtääminen ampumatta
Tähtäys / Tähtääminen	Aseen piipun kohdistaminen maalitauluja kohden
Täytyy	Pakollista
Uudelleenlataaminen	Patruunoiden lisääminen aseeseen
Uusinta	Ratatuomarin tai vetoamusjuryn 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 luodit tai erotella ampuma-alueet tai suorituspaiikat toisistaan
Varaslähtö	Ampumasuorituksen aloittaminen ennen lähtömerkkiä (katso <a href="#">sääntö 8.3.4</a> )
Voi (voi tehdä..)	Täysin valinnaista

## 12.6 Mitat

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



## Liite A1: IPSC kilpailutasot (Level)

Selite: S = suositus, P = Pakollinen

	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 laukausta	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. Luodinnopeusmittari		S	S	P	P
16. Ennakoilmoitus IPSC:lle kolmea kuukautta ennen			P		
17. IPSC kokouksen hyväksyntä kolmen vuoden jaksoissa				P	P
18. Sisällytys IPSC kilpailukalenteriin			P	P	P
19. Kilpailuraportti IROAlle			P	P	P
20. Minimilaukausmääräsuositukset:					
- Pistooli	40	80	150	300	450
- Kivääri (katso sääntö 1.2.1)	40	80	150	200	250
- Haulikko	40	80	150	200	250
21. Asemien määrä					
- Pistooli	-	-	-	24	30
Suosittelut asemien vähimmäismäärä:					
- Pistooli	3	6	12	-	-
- Kivääri	3	6	12	24	30
- Haulikko	3	6	12	24	30
22. Suositeltu vähimmäiskilpailijamäärä					
- Pistooli	10	50	120	200	300
- Kivääri	10	50	120	200	300
- Haulikko	10	50	120	200	300
23. Kilpailun luokitus (pisteet)	1	2	3	4	5

24. 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: IPSCn hyväksyntä

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

Ellei toisin määritellä, IPSCn hyväksymissä kilpailuissa tunnustetaan divisioonat ja sarjat perustuen niiden 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)
Taso 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) Super Junior Kilpailun ensimmäisenä päivänä alle 16-vuotiaat kilpailijat. Super Junior voi osallistua Junior-sarjaan, mutta ei molempiin. Jos Super Junior - sarja ei saavuta vaadittua kilpailijamäärää, kaikki kyseiseen sarjaan rekisteröidyt kilpailijat siirretään Junior-sarjaan.
- (c) Junior Kilpailun ensimmäisenä päivänä alle 21-vuotiaat kilpailijat
- (d) Senior Kilpailun ensimmäisenä päivänä yli 50-vuotiaat kilpailijat
- (e) Super Senior Kilpailun ensimmäisenä päivänä yli 60-, mutta alle 70-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.
- (f) Grand Senior Kilpailun ensimmäisenä päivänä yli 70-vuotiaat kilpailijat.
- (g) Lady Senior Naispuoliset kilpailijat, jotka ovat yli 50-vuotiaita kilpailun ensimmäisenä päivänä.

## 4. Joukkuesarjat

IPSC kilpailut voivat tunnustaa seuraavat joukkuesarjat:

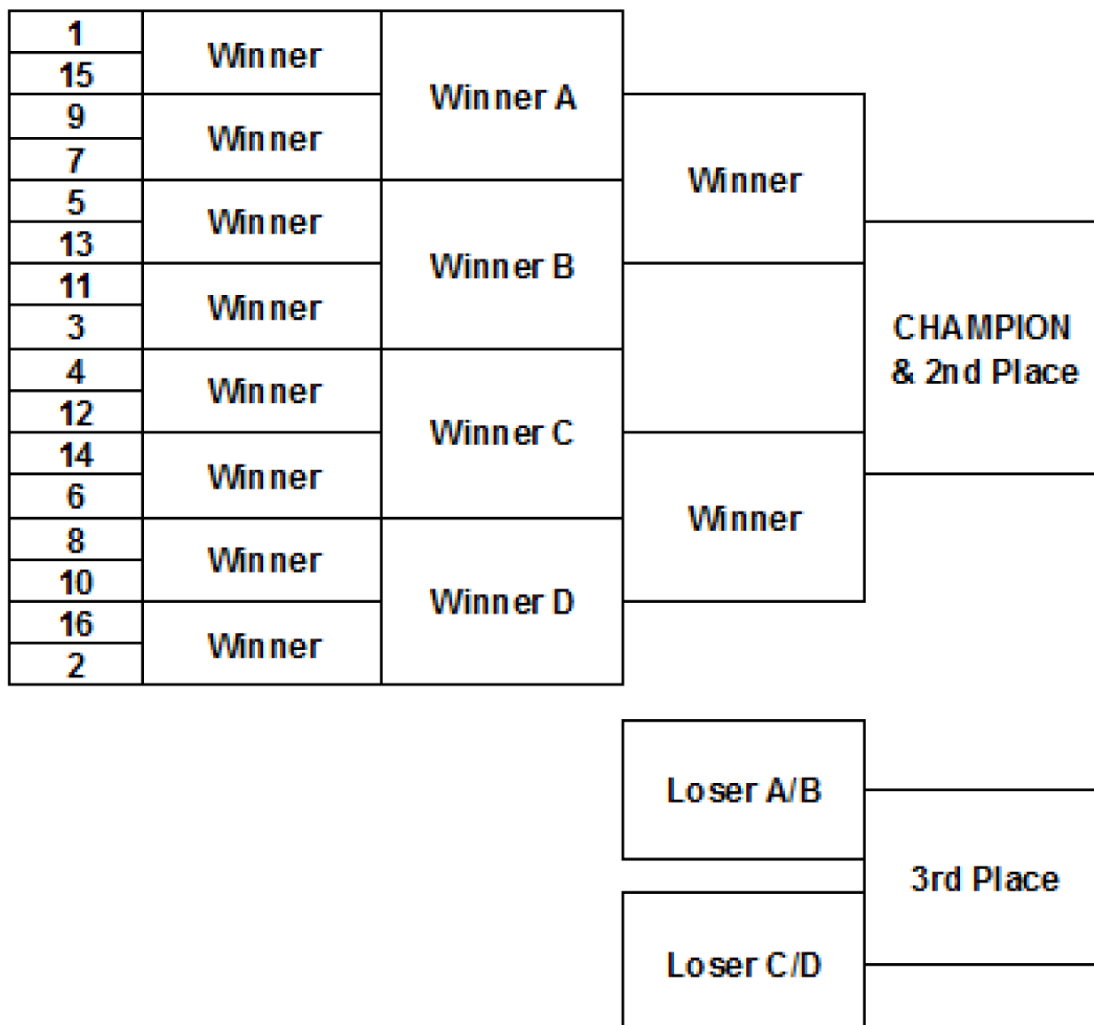
- (a) Alueelliset joukkueet kussakin divisioonassa
- (b) Alueelliset joukkueet kussakin divisioonassa Lady – sarjassa

- (c) Alueelliset joukkueet kussakin divisioonassa Super Junior - sarjassa
- (d) Alueelliset joukkueet kussakin divisioonassa Junior - sarjassa
- (e) Alueelliset joukkueet kussakin divisioonassa Senior - sarjassa
- (f) Alueelliset joukkueet kussakin divisioonassa Super Senior – sarjassa
- (g) Alueelliset joukkueet kussakin divisioonassa Grand Senior – sarjassa
- (h) Alueelliset perhejoukkueet.

Perhejoukkueeseen kuuluu kaksi jäsentä, joista yhden on oltava Junior – sarjassa ja toisen hänen vanhempansa tai isovanhempansa. Sääntöjen [6.4.2](#) tai [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.

## Liite A3: Pudotuskaavio [ei käännetty]

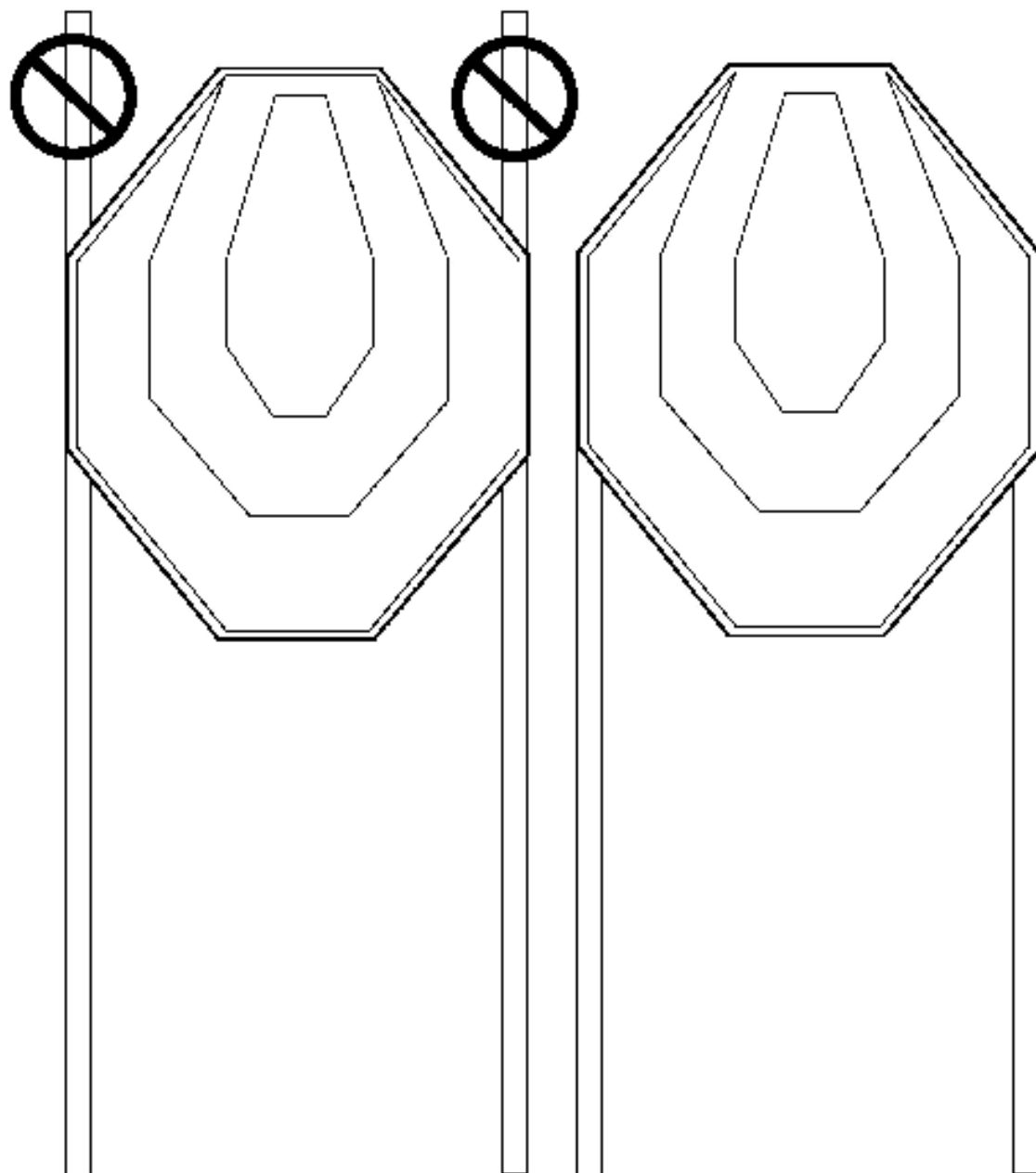
Top 16	Quarter Final	Semi-Final	Finals	Awards
	(Single Elimination)		(Best of 3)	



## 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

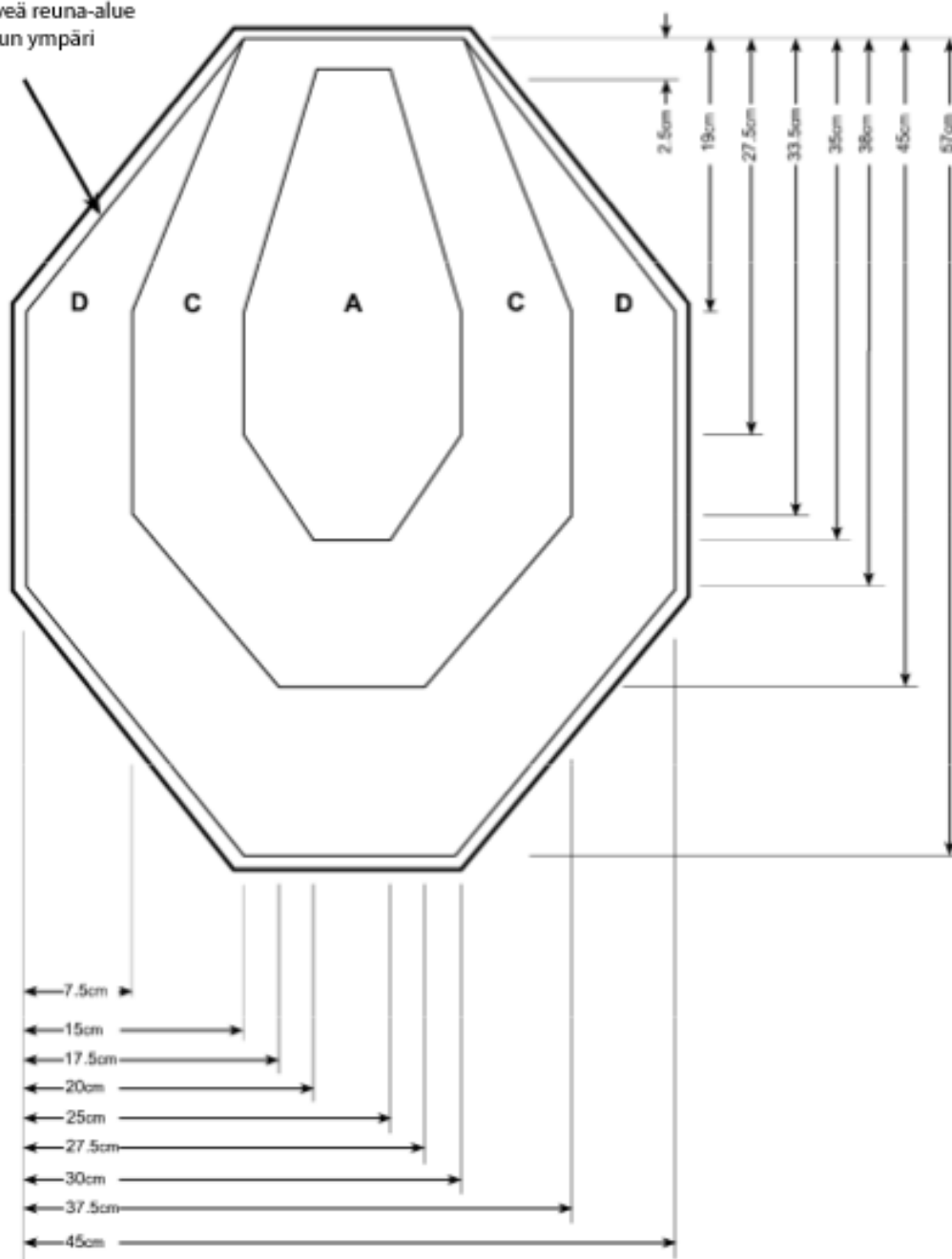
## Liite B1: Taulujen esittäminen



Taulukeppien katkaisu parantaa aseman ulkoasua

# Liite B2: IPSC-taulu

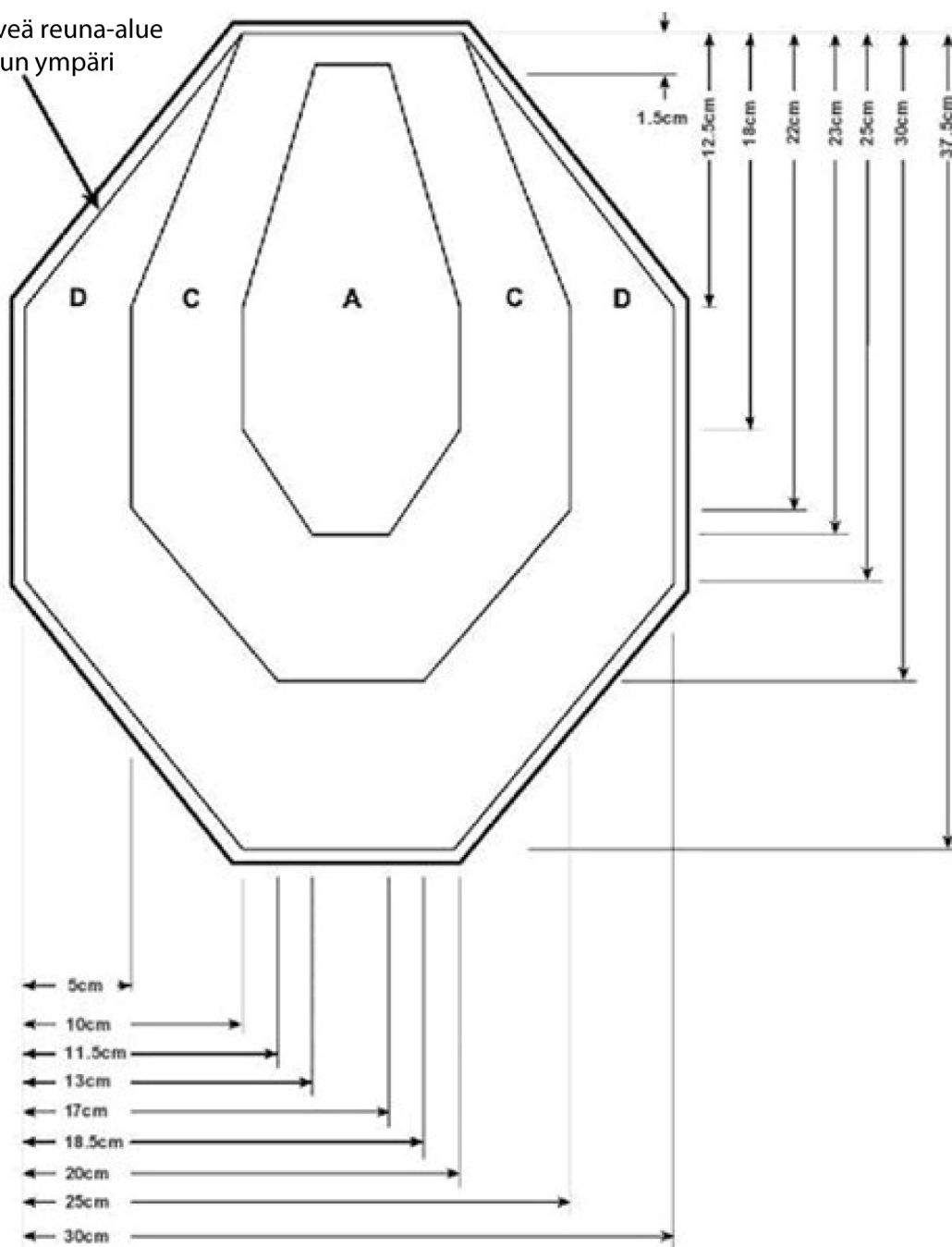
0,5 cm leveä reuna-alue  
koko taulun ympäri



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

## Liite B3: IPSC-minitaulu

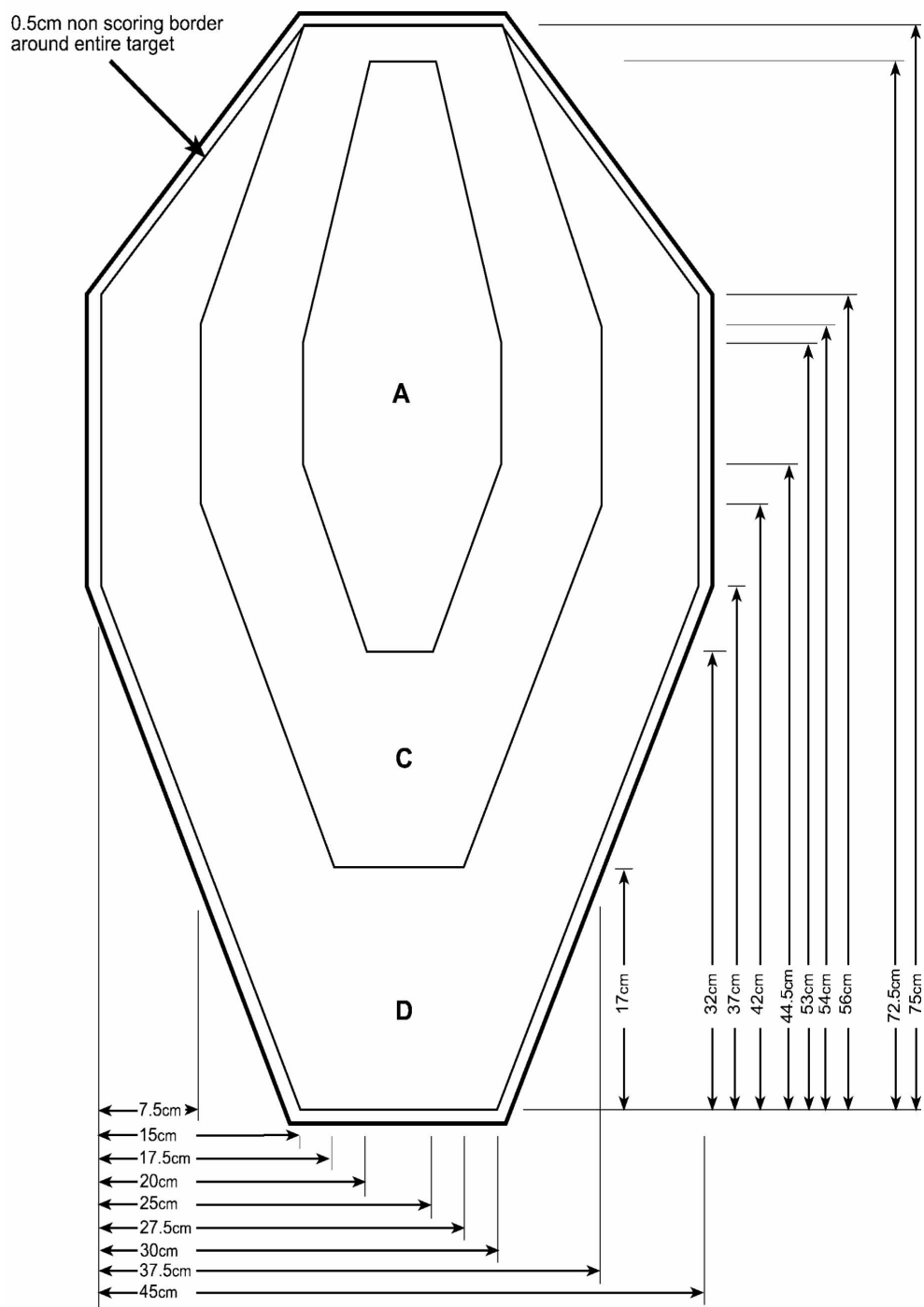
0,3 cm leveä reuna-alue  
koko taulun ympäri



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

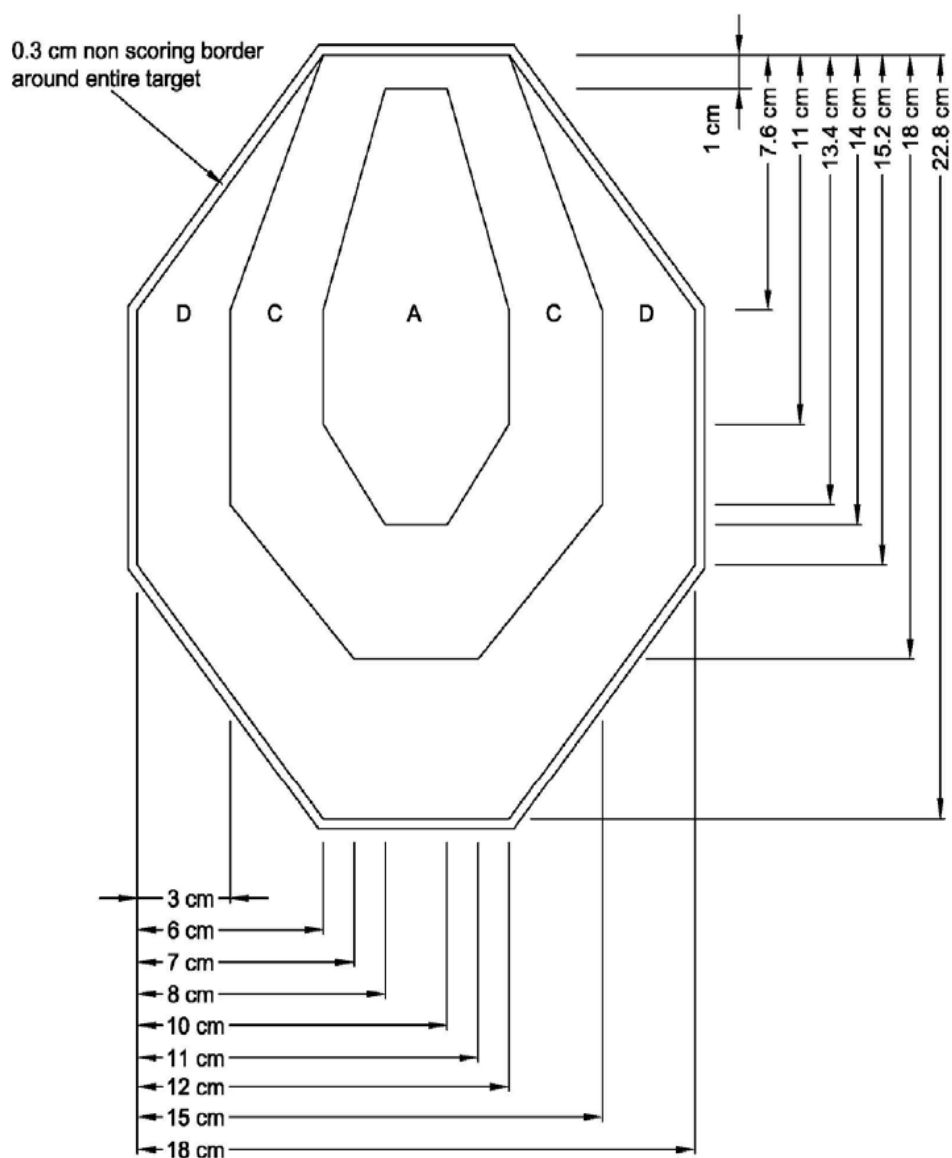


# Liite B4: IPSC Universal – taulu



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

# Liite B5: IPSC-mikrotaulu



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

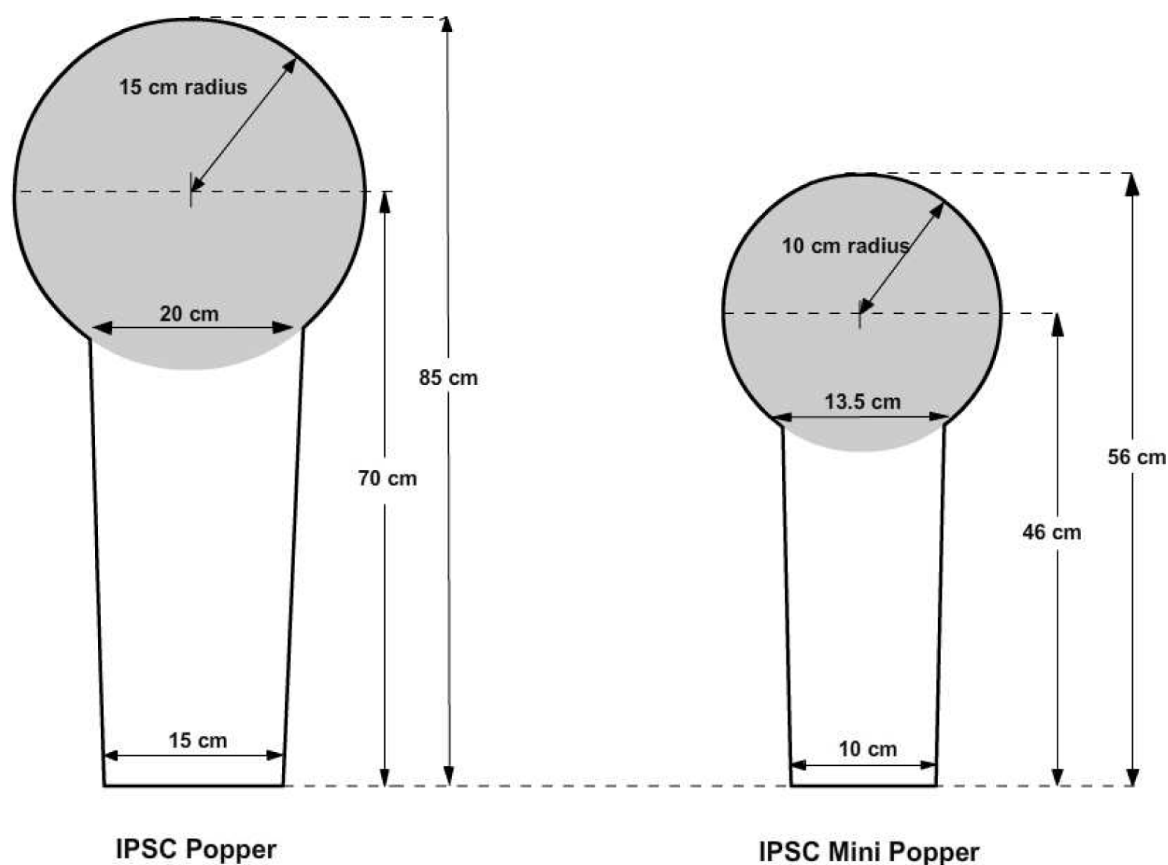
## Liite C1: IPSC-popperien kalibrointi

1. Ratamestarin on nimettävä tietyt patruunat ja aseet käytettäviksi kalibroinnissa. Näitä voivat käyttää hänen erikseen valtuuttamansa kalibroijat.
2. Ennen kilpailun alkua on kalibrointipatruunoiden voimakerron mitattava säännön 5.6.3 mukaisesti. Kalibrointiaseista ammuttujen kalibrointipatruunoiden voimakertoimen on oltava 150 (sallittu poikkeama +/- 5%), jotta niitä voidaan käyttää.
3. Kun patruunat ja aseet on testattu ja ratamestari on ne hyväksynyt, kilpailijat eivät voi esittää niitä vastaan huomautuksia.
4. Ratamestarin täytyy järjestää kaikkien popperien kalibrointi ennen kilpailun alkua ja myös tarvittaessa kilpailun aikana.
5. Ensimmäistä kalibrointia varten popperi säädetään kaatumaan silloin, kun kalibrointi-alueelle osuu yksi kalibrointiaseesta kalibrointipatruunalla 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. tuulussa) 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. Huomaa että levyjä ei kalibroida eikä niiden kalibrointia voi haastaa.

## Liite C2: IPSC-popperit

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

Kalibrointialueet on tummennettu.



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

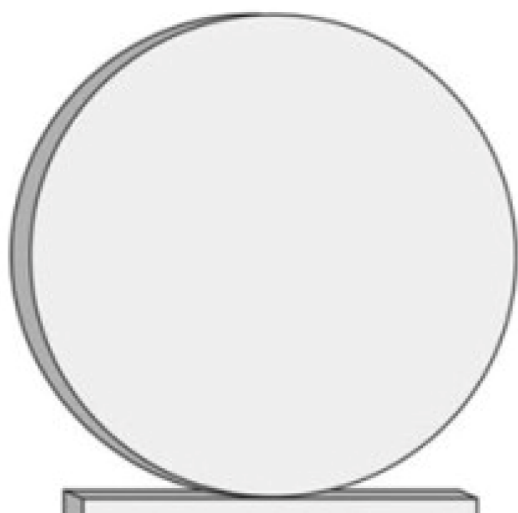
Metallitaulut ja metalliset sakkotaulut, jotka voivat vahingossa kääntyä sivuttain, on erityisesti kielletty. Tällaisten käyttäminen voi johtaa IPSC:n hyväksynnän peruuttamiseen (katso [sääntö 4.3.1.1](#)).

## Liite C3: IPSC-levyt

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

Pyöreä	Kulmikas	Mitat	Pyöreä	Kulmikas
20 cm Ø	15 x 15 cm	<b>Minimi</b>	10 cm Ø	15 x 15 cm
30 cm Ø	30 x 30 cm	<b>Maksimi</b>	30 cm Ø	45 x 30 cm

	Kivääri	
<b>Maalin etäisyys</b>	<b>Kohdistus (sääntö 2.5.3)</b>	
50 - 100 m	15 cm Ø	15 x 15 cm
101 - 200 m	20 cm Ø	20 x 20 cm
201 - 300 m	30 cm Ø	30 x 30 cm
	Koko ja etäisyys selvästi ilmoitettava	

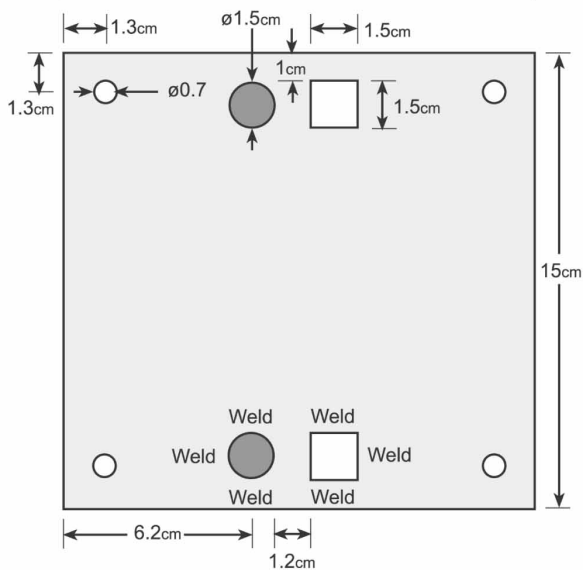
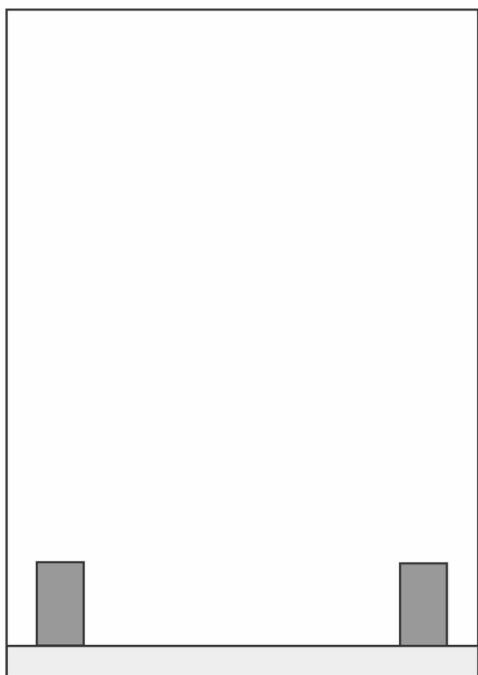


### Huomattavaa rakennettaessa

Levyt, jotka voivat vahingossa kääntyä sivuttain, on erityisesti kielletty. Tällaisten käyttäminen voi johtaa IPSC:n hyväksynnän peruuttamiseen (katso [sääntö 4.3.1.1](#)). Pistoolikilpailuissa levyt tulisi asentaa läpäisemättömän suojan päälle tai vähintään 1m korkean metallikepin päähän.

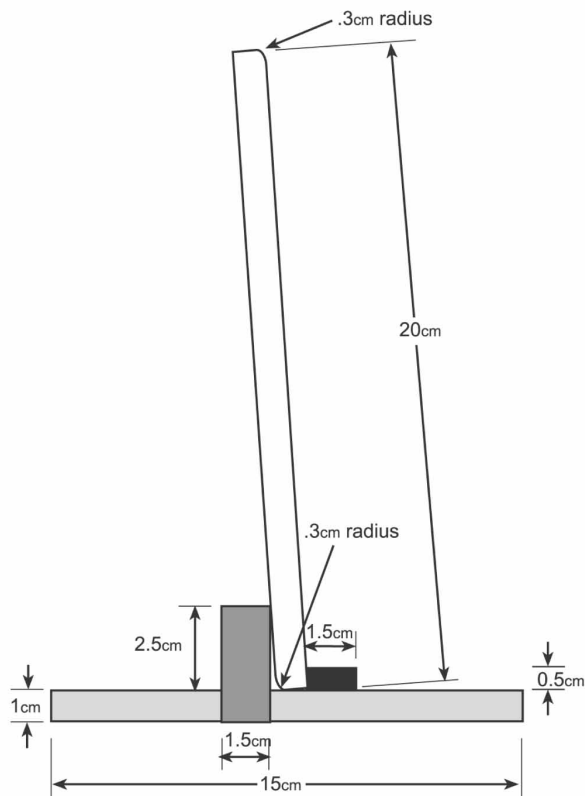
# Liite C3: IPSC irtoavat levyt [ei käännetty]

Target complete  
Front elevation



Target Base  
(plan view)

Target complete  
Side elevation



## Notes:

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

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

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

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

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

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

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

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



## Liite D: Kiväärividuisioonat

		Semi Auto Open SAO	Semi Auto Standard SAS	Manual Action Contemporary MAC	Manual Action Bolt MAB
1.	Minimi PF majoriin	320			
2.	Minimi PF minoriin	150			
3.	Maksimi patruunaka- pasiteetti (aseeseen saa korkeintaan ladata)	Ei sovellettavissa			
4.	Toimintatapa	Itselataava	Itselataava	Käsi­käyt­toinen	Pulttilukko
5.	Optiset/elektroniset tähtäimet sallittu	Kyllä	Ei	Kyllä	Kyllä
6.	Kompensaattorit, port- taukset, äänenvaimen- timet ja liekinsammut- tajat sallittu	Kyllä	Korkeintaan 30 x 90 mm	Kyllä	Kyllä
7.	Etutuet ja seinätuet sallittu	Kyllä	Ei	Kyllä	Kyllä
8.	Pystyetukahva, kor- keintaan 152 mm (6 tuumaa) korkea, piipun keskilinjasta mitattuna, sallittu	Ei sovellettavissa	Kyllä	Ei sovellettavissa	Ei sovellettavissa

### **Erityisehdot:**

9. Toimintatapa "käsi­käyt­toinen" on määriteltä siten, että liipaisinta painettaessa lau-  
keaa yksi patruuna, ja laukauksen jälkeen ase on valmisteltava seuraavaa laukausta  
varten kilpailijan voimin poistamalla hylsy, virittämällä laukaisukoneisto ja pesittä-  
mällä uusi patruuna. Jos mikään näistä toimenpiteistä tapahtuu muuten kuin kilpaili-  
jan voimin, ase ei ole käsi­käyt­toinen. Aseita, jotka eivät ole käsi­käyt­toisiä, voidaan  
käyttää Semi Auto – divisioonissa edellyttäen että ne täyttävät kyseisen divisioonan  
vaatimukset.

Patruunan jousiavusteinen pesittäminen on sallittua Manual Action Contemporary –  
divisioonassa edellyttäen, että kilpailija virittää jousen lähtömerkin jälkeen.

Pulttilukko on määriteltä siten, että kilpailija avaa ja sulkee sulun käyttäen käsin kah-  
vaa joka on kiinnitetty suoraan lukkoon.

10. Kompensaattorin tai äänenvaimentimen pituus mitataan rihlauksen lopusta kyseisen  
laitteen etureunaan.
11. Asemaa kohti saa käyttää yhtä etutukea, jonka suurin pituus avattuna on 90 cm (35,5  
in) piipun keskilinjasta mitattuna. Etutuen saa poistaa kesken aseman ja eri asemilla  
saa käyttää eri etutukia.

### **Manual Action Contemporary – divisioona:**





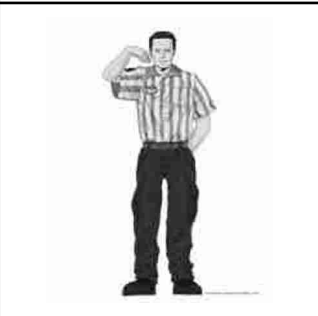

12. Tämä divisioona on arvioitavana ja se lakkaa olemasta voimassa 31.12.2025, ellei  
sen voimassaoloa jatketa.



## Liite E1: Kuva valmiusasennosta



## 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>
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	
Kovat tai harjoituspatruunat	<a href="#">2.4.4</a>
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 / 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 patruunamäärä	<a href="#">8.1.4</a>
Aseet	<a href="#">5.1 / Liite D / liite E4a</a>
Aseiden käsittely	
Aseenkäsittelyalueet	<a href="#">2.4 / 10.5.1</a>
Turvaton	<a href="#">10.5.1</a>
Asema	<a href="#">6.1.2</a>
Asemakuvaukset	
Muutokset	<a href="#">3.2.3</a>
Tiedot	<a href="#">3.2</a>
Vaatimukset	<a href="#">3.2.1</a>
Asemapisteen / tulokset	<a href="#">9.2</a>
Asetelineet	<a href="#">2.4.2/5.2.1</a>
Asianmukainen vaatetus	<a href="#">5.3</a>

<b>Aihe</b>	<b>Osio tai sääntö</b>
Avustaminen	<a href="#">8.6</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>
Grand Tournament	<a href="#">6.1.5</a>
Haaste	<a href="#">1.1.7</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-minitaulu	<a href="#">Liite B3</a>
IPSC:n jäsenyys	<a href="#">6.5.1</a>
IPSC-taulu	<a href="#">Liite B2</a>
Irtoavat levyt	<a href="#">Liite C3</a>
Joukkueen jäsen	
Hylkäys	<a href="#">6.4.6</a>
Vaihtaminen	<a href="#">6.4.4 - 6.4.6</a>
Joukkueet	<a href="#">6.4</a>
Julkaistut ohjelmat	<a href="#">3.1.1</a>

<b>Aihe</b>	<b>Osio tai sääntö</b>
Junior - joukkueet	<a href="#">Liite A2</a>
Junior-sarja	<a href="#">Liite A2</a>
Jäsenyys	<a href="#">6.5</a>
Kalibrointi	<a href="#">Liite C1</a>
Kalibrointiase	<a href="#">Liite C1</a>
Kalibrointipatruunat	<a href="#">Liite C1</a>
Kaliiperi	
Divisioonat	<a href="#">Liite D</a>
Minimi -	<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, patruuna-	<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</a> / <a href="#">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</a> / <a href="#">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>
Kuulosuojat	<a href="#">5.4</a>
Kotelo	
Hihna tai läppä	<a href="#">5.2.6</a>
Liipasimen peittäminen	<a href="#">5.2.7.4</a>
Siirtäminen	<a href="#">5.2.5.3</a>
Sijainti vyöllä	<a href="#">5.2.5</a> / <a href="#">Liite E2</a>
Tunnelissa	<a href="#">10.5.4</a>
Valinta	<a href="#">5.2.6</a>
Varusteet	<a href="#">5.2</a>
Virkakotelot	<a href="#">5.2.8</a>
Vyö	<a href="#">5.2.3</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>
Lady - sarja	<a href="#">Liite A2</a>
Lataus - ”Optiot”	<a href="#">8.1.1</a>
Lenkit, patruuna-	<a href="#">5.2</a>
Levyt	<a href="#">4.3</a> / <a href="#">Liite C3</a>

<b>Aihe</b>	<b>Osio tai sääntö</b>
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>
Luodinnopeuden mittaus	
Mitattavat patruunat	<a href="#">5.6.3.2</a>
Mitattavat patruunatyypit	<a href="#">5.6.1.1</a>
Mittausjärjestely, kilpailijat	<a href="#">5.6.3</a>
Saatavuus	<a href="#">5.6.1</a>
Tarkastus	<a href="#">5.6.2</a>
Voimakerron	<a href="#">5.6.1</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>
Maalitaulut	
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>
Major	<a href="#">5.6.1.2</a>

<b>Aihe</b>	<b>Osio tai sääntö</b>
Maksimipisteet	<a href="#">9.2</a>
Manual Action – divisioonat	<a href="#">Liite D6</a>
Manual Action Lever Release – divisioona	<a href="#">Liite D6</a>
Metallitaulut	
Hyväksytyt	<a href="#">4.3</a>
Tyypit	<a href="#">4.3</a>
Versiot	<a href="#">4.3</a>
Minimietäisyys	
Metallitaulut	<a href="#">2.1.3</a>
Minor	<a href="#">5.6.1.1</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-divisioonat	<a href="#">Liite D1, D6 ja D7</a>
Patruunat	<a href="#">5.5</a>
Kielletyt -	<a href="#">5.5.4</a> / <a href="#">5.5.5</a>
Turvattomat -	<a href="#">5.5.6</a>
Vara -	<a href="#">5.5.3</a>
Viralliset kilpailu -	<a href="#">5.8</a>
Patruunatyypin sekoittaminen ampumaohjelmassa	<a href="#">2.1.12</a>
Patruunoiden käsittely	<a href="#">10.5.12</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>
Piiput (useampi kuin yksi)	<a href="#">5.1.12</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</a> / <a href="#">9.4.3</a>
Tasatulokset	<a href="#">9.3</a>

<b>Aihe</b>	<b>Osio tai sääntö</b>
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>
Protesti	<a href="#">11.1</a>
Aikaraja	<a href="#">11.3</a>
- maksu	<a href="#">11.4.1</a>
- 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>
Revolveri	
Ampumaohjelman jälkeen	<a href="#">8.3.7</a>
Divisioona	<a href="#">Liite D5</a>
Valmiustila	<a href="#">8.1.1</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>



<b>Aihe</b>	<b>Osio tai sääntö</b>
Sakkotaulut	
Osumat	<a href="#">9.4.2 / 9.4.3</a>
Sarja	<a href="#">6.3 / 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-divisioonat	<a href="#">Liite D2, D6 ja D7</a>
Standby	<a href="#">8.3.3</a>
Suoja	
Läpäisemätön	<a href="#">4.1.4.1 / 4.2.3</a>
Läpäisevä	<a href="#">4.1.4.2</a>
Super Junior - joukkueet	<a href="#">Liite A2</a>
Super Junior - sarja	<a href="#">Liite A2</a>
Super Senior - joukkueet	<a href="#">Liite A2</a>
Super Senior - sarja	<a href="#">Liite A2</a>
Säteittämättömät repeämät	<a href="#">9.5.4</a>
Sääntötulkinnat	<a href="#">11.8</a>
Talviliipasimet/-liipaisinkaaret	<a href="#">5.1.5</a>
Tarkkuus	<a href="#">1.1.3</a>
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 / 9.1.2</a>
Tournament	<a href="#">6.1.4</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>
Tyhjä patruunapesä	<a href="#">1.2.1.5</a>
Tähtäimet	<a href="#">5.1.10</a>
Universal – taulu	<a href="#">Liite B4</a>
Uudelleenkotelointi	
Kilpailijan aloitteesta	<a href="#">8.2.5</a>
Ohjelman suunnittelussa	<a href="#">8.2.5</a>
Uudelleenlataus	<a href="#">8.4</a>

<b>Aihe</b>	<b>Osio tai sääntö</b>
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>
Vapaa-tyyli	<a href="#">1.1.5</a>
Varaslähtö	<a href="#">10.2.6</a>
Varustetarkastuslomake	<a href="#">Liite E5</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>
Virkakotelot	<a href="#">5.2.8</a>
Voima	<a href="#">1.1.3</a>
Voimakerroin	<a href="#">5.6</a>
Maksimi -	<a href="#">5.5.6.3</a>
Vyö	
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>