

Revolveri- ja perinnepistooliammunta
Säännöt 20.3.2009 versio 1.0

1. ASEET

Kilpailu on tarkoitettu kaikille palveluskaliberin revolvereille ja perinnepistoolleille. Kaikki eri kaliberin revolverit kilpailevat samassa revolverisarjassa ja kaikki eri kaliberin perinnepistoolit kilpailevat samassa perinnepistoolisarjassa ampujan ikään tai sukupuoleen katsomatta.

2. AMPUMAMATKA JA MAALITAU LU

Ampumamatka on 12,5 metriä. Maalitaluna käytetään 50 % pienennettyä pistoolikoulutaulua.

3. LAUKAUSMÄÄRÄT JA AMPUMA-AJAT

Kilpailusuoritus käsittää 2 x 5 laukausta paikallaan pysyviin tauluihin ja 2 x 5 laukausta kääntyviin tauluihin. Ennen kilpailulaukauksia on kilpailijalla mahdollisuus ampua viisi kohdistuslaukausta paikallaan pysyviin tauluihin.

Ampuma-aika paikallaan pysyviin tauluihin on 2 minuuttia kullekin viiden laukauksen sarjalle.

Kääntyviin tauluihin ammutaan yksi laukaus per kääntö, ja taulut ovat 3 sekuntia näkyvissä ja 7 sekuntia piilossa. Taulujen ollessa piilossa ase pidetään kahden käden valmiusasennossa, 45 asteen kulmassa alaviistoon.

Aseen lataaminen useammalla kuin viidellä patruunalla on kielletty, ja voi johtaa kilpailusuorituksen hylkäämiseen tai varoituksen antamiseen kilpailunjohtajan harkinnan mukaan.

Paras yhteistulos palkitaan kummassakin sarjassa. Kaikki kilpailulaukaukset lasketaan yhteistulokseen. Tasatulos on mahdollinen.

Haluttaessa edellä mainitut laukausmäärät voidaan kaksinkertaistaa. Tällöinkin palkitaan paras yhteistulos kummassakin sarjassa.

4. AMPUMINEN PAIKALLAAN PYSYVIIN TAULUIHIN

Turvallisuussyistä kaikki laukaukset ammutaan kahden käden otetta käyttäen.

Ennen kilpailun aloittamista kilpailijoilla on 5 minuuttia aikaa valmistautua ja ottaa esille aseet ja varusteet. Aseiden lataaminen on valmistautumisaikana kielletty. Tyhjällä aseella tähtääminen ja muu vastaava kuivaharjoittelu on sallittu. Taulut ovat näkyvillä.

Kilpailunjohtaja ilmoittaa valmistautumisajan alkamisen ja päättymisen komentoilla

”Ampujat ampumapaikoille, valmistautumisaika alkaa” ja
”Valmistautumisaika päättyy, viidellä patruunalla lataa”

Kilpailijoilla on yksi minuutti aikaa aseiden lataamiseen viidellä patruunalla. Tämän jälkeen kilpailunjohtaja ilmoittaa kahden minuutin kilpailuajan (tai kohdistuslaukausajan) alkamisen ja päättymisen komennolla

”Saa ampua” ja ”Tuli seis”

Osumat tarkistetaan kunkin viiden laukauksen sarjan jälkeen. Ennen tauluille menoa kilpailunjohtaja antaa komennon

”Patruunat pois”

Tällöin kilpailija irrottaa pistoolista lipaan ja jättää aseensa ampumapöydälle luisti taka-asentoon lukittuna. Vastaavasti revolverista poistetaan hylsy ja ase jätetään ampumapöydälle rulla tai latausportti auki. Kilpailijat siirtyvät kauemmas pöydästä, ja kilpailunjohtaja varmistaa, että jokaisen kilpailuaseen patruunapesä sekä lipas ovat tyhjiä.

Taulujen tarkistamisen ajaksi aseet jätetään ampumapöydälle. Aseisiin ei saa koskea eikä niitä huoltaa tauluilla käymisen aikana. Tauluille siirrytään komennolla

”Tauluille”

Lataaminen seuraavaa sarjaa varten aloitetaan edellä mainituilla komennolla, ilman valmistautumisaikaa, välittömästi taulujen tultua paikatuksi ja kilpailijoiden palattua tauluilta.

5. AMPUMINEN KÄÄNTYVIIN TAULUIHIN

Turvallisuussyistä kaikki laukaukset ammutaan kahden käden otetta käyttäen.

Välittömästi taulujen tultua paikatuksi ja kilpailijoiden palattua tauluilta kilpailunjohtaja ilmoittaa lataamisajan alkamisen komennolla

”Viidellä patruunalla lataa”

Kilpailijoilla on yksi minuutti aikaa aseiden lataamiseen. Lataamisen jälkeen ase pidetään kahden käden valmiusasennossa, 45 asteen kulmassa alaviistoon. Koenostot ovat sallittuja. Taulut ovat näkyvillä.

Kilpailunjohtaja käynnistää ensin taulut, ja varmistuttuaan että ne käyvät normaalisti 3 sekuntia näkyvissä ja 7 sekuntia piilossa, ilmoittaa kilpailuajan alkamisen komennolla

”Saa ampua”

Kilpailunjohtaja pysäyttää taulut heti kun ne ovat käyneet näkyvissä viisi kertaa ampumiskomennon jälkeen ja ilmoittaa kilpailuajan päättymisen komennolla

”Tuli seis”

Kirjuri vahvistaa, että kääntöjä tuli oikea määrä.

Osumat tarkistetaan kunkin viiden laukauksen sarjan jälkeen. Ennen tauluille menoa kilpailunjohtaja antaa komennon

”Patruunat pois”

Tällöin kilpailija irrottaa pistoolista lippaan ja jättää aseensa ampumapöydälle luisti taka-asentoon lukittuna. Vastaavasti revolverista poistetaan hylsy ja ase jätetään ampumapöydälle rulla tai latausportti auki. Kilpailijat siirtyvät kauemmas pöydästä, ja kilpailunjohtaja varmistaa, että jokaisen kilpailuaseen patruunapesä sekä lipas ovat tyhjiä.

Taulujen tarkistamisen ajaksi aseet jätetään ampumapöydälle. Aseisiin ei saa koskea eikä niitä huoltaa tauluilla käymisen aikana. Tauluille siirrytään komennolla

”Tauluille”

Lataaminen seuraavaa sarjaa varten aloitetaan edellä mainituilla komennolla, ilman valmistautumisaikaa, välittömästi taulujen tultua paikatuksi ja kilpailijoiden palattua tauluilta.

Ammuttuaan kaikki kilpailulaukaukset kilpailija luovuttaa ampumapaikan seuraavalle.

6. OSUMIEN TARKISTAMINEN

Kilpailunjohtaja merkitsee osumat liidulla ja ilmoittaa niiden pistemäärät kirjurille. Kilpailijalla on oikeus seurata osumien tarkistusta.

Jos taulussa on enemmän kuin viisi reikää, huonointa osumaa ei lasketa yhteistulokseen.

Taulussa olevia reikiä, jotka eivät selvästi aiheudu kohtisuoraan ammutun luodin osumisesta tauluun, ei lasketa osumiksi, esimerkkinä luodin sirpaloituminen tai viisto osuma tauluun sen ollessa osittain pois kääntyneenä.

Kukin kilpailija paikkaa itse oman taulunsa saatuaan kilpailunjohtajalta luvan.

7. TOIMINTAHÄIRIÖT

Välittömästi kaikkien kilpailusarjojen tultua ammutuksi kilpailunjohtaja järjestää tilaisuuden uusintasarjan ampumiseen niille kilpailijoille, joiden asehäiriöt on saatu korjattua. Aikaavieviä säätö- ja korjaustoimenpiteitä ei jäädä odottelemaan.

Kilpailijalla on oikeus yhteen viiden laukauksen kilpailusarjan toimintahäiriöstä johtuvaan uusimiseen. Tällöin se sarja, jonka aikana toimintahäiriöitä ilmeni, jätetään kokonaisuudessaan huomioonottamatta yhteistulosta laskettaessa.

Ammuttaessa paikallaan pysyviin tauluihin kilpailijalla on oikeus niin halutessaan korjata pieni häiriö itse ja jatkaa ampumista kahden minuutin ampuma-ajan puitteissa.

Ammuttaessa kääntyviin tauluihin kilpailijan on keskeytettävä ampumasuoritus, mikäli aseeseen tulee häiriö. Häiriö ilmoitetaan kilpailunjohtajalle ”Tuli seis” -komennon jälkeen. Ennen häiriön ilmoittamista asetusta ei saa yrittää korjata, ja se on pidettävä kahden käden valmiusasennossa, 45 asteen kulmassa alaviistoon.

Jos kilpailija jättää yhden tai useamman patruunan ampumatta ajanpuutteen tai muun syyn vuoksi, hänen on ilmoitettava siitä kilpailunjohtajalle ennen aseiden tarkistusta.

8. SÄÄNTÖJEN VASTAISUUDET JA NIIDEN SEURAAMUKSET

Kilpailunjohtaja voi hylätä kilpailusuorituksen tai lievemmissä tapauksissa yhden kerran huomauttaa kilpailijaa näiden kilpailusääntöjen rikkomisesta tai kilpailunjohtajan komentojen ja ohjeiden noudattamatta jättämisestä.

Ampumapaikan turvallisuusmääräysten noudattamatta jättäminen tai ampuma-aselainsäädännön tai turvallisten asekäytäntöjen noudattamatta jättäminen johtavat kilpailusuorituksen hylkäämiseen.

Lajimääräysten vastaisen aseiden tai patruunoiden käyttäminen, tietoinen viallisen aseiden käyttäminen tai viallisten näkö- tai kuulosuojaimien käyttäminen johtavat kilpailusuorituksen hylkäämiseen.

Laukauksen ampuminen ”Saa ampua” ja ”Tuli seis” -komentojen ulkopuolella johtaa kilpailusuorituksen hylkäämiseen.

Laukauksen ampuminen ampumasektorin ulkopuolelle tai muu ratalaitteiden vahingoittaminen johtaa kilpailusuorituksen hylkäämiseen ja korvausvaatimukseen.

Kilpailunjohtaja voi harkintansa mukaan yhden kerran huomauttaa kilpailijaa lievistä rikkomuksista, kuten virheellisestä latauksesta tai tavanomaisesta poikkeavasta ampuma-asennosta tai ampumasuorituksesta, esimerkkinä pöytään tukeminen, kahden käden valmiusasennon liian korkea kulma tai aseiden nostaminen liian aikaisin.

Jokaisella paikallaolijalla on velvollisuus ilmoittaa havaitsemansa turvallisuuspuutteet tai häiriöt ampumapaikan laitteiden toiminnassa.