

SOTILASPISTOOLIN PIKA-AMMUNTA

1. Ammunnan tarkoitus

Sotilaspistoolin pika-ammunnan tarkoitus on kahden perättäisen, nopean laukauksen ampuminen tarkasti sotilastyypisellä pistoolilla tai vastaavalla aseella.

ResUL:n ja sen jäsenjärjestöjen järjestämissä tilaisuuksissa ammuttava sotilaspistoolin pika-ammunta vastaa soveltuvin osin kulultaan Puolustusvoimien Koulutusammuntaa Sotilaspistooliammunta 4. Poikkeuksia on lähinnä aseiden määrittelyssä, kilpailusarjoissa, laukausmäärissä ja tulosten kirjaamisessa.

2. Kilpailusarjat

Sarjat ovat H, H50, H60, H70, D.

3. Ase

Kilpailussa ammutaan palveluskäyttöön suunnitellulla tai sen kaltaisella vakiokuntoisella, perusvarustuksessa olevalla pistoolilla tai revolverilla, jonka kaliiperi on vähintään 7,65 mm para ja korkeintaan 12 mm. Liipaisinvastuksen on oltava vähintään 1 kg.

Aseen laukaisun ja tähtäinten parantaminen, karhennukset ja sormilovet sallitaan.

Aseessa ei saa olla suujarrua, hybridireikiä, anatomisia kahvoja tai optisia tai elektronisia tähtäimiä. Kiellettyjä ovat lisäksi erilliset lisäpainot yms. kenttäkelvottomat, kilpailulliset muutokset.

Panssari-, lävistys-, valojuova- ja räjähtävien luotien käyttäminen on kiellettyä.

4. Varusteet

Kilpailussa käytetään kahta lipasta tai pikalaturia. Ammuttaessa käytetään silmä- ja kuulosuojaimia. Hihna- tai olkatuen käyttö on kiellettyä. Asuna käytetään normaalia ulkoilu- tai palvelusasua.

5. Kilpailutaulu

Kilpailutauluna käytetään Puolustusvoimien ampumataulua 04.

6. Ampumaetäisyys

Ampumaetäisyys on 25 m.

7. Suoritustapa

Ampuma-asento on seisten. Ammunta tapahtuu kahden käden otteella. Tuen ottaminen ratarakenteista on kiellettyä. Valmiusasennossa ase pidetään kädet ojennettuna ala asennossa 45 asteen kulmassa. Aseen saa nostaa ampuma-asentoon taulujen kääntyessä esiin.

8. Ammunnan kulku

Sarjan aikana ammutaan yhtäjaksoisesti kahdesta lippaasta, jotka on täytetty kuudella ja neljällä patruunalla. Suoritus aloitetaan kuuden patruunan lippaalla. Aloituksessa taulu kääntyy piiloon seitsemän sekunnin ajaksi. Taulu tulee näkyviin

kolmen sekunnin ajaksi, jolloin ammutaan kaksi laukausta. Tämän jälkeen taulu on poissa näkyvistä seitsemän sekuntia. Kääntö tapahtuu yhteensä viisi kertaa. Kääntöjen välillä, taulun ollessa poissa näkyvistä, on ase laskettava valmiusasentoon. Kolmannen käännön jälkeen suoritetaan lippaanvaihto.

9. Kilpailu

Sotilaspistoolin pika-ammunta käsittää yhden 10 laukauksen koesarjan ja neljä 10 laukauksen kilpailusarjaa.

10. Ratakomennot

Ennen kilpailun alkua kilpailun johtaja ilmoittaa valmistautumisajan, viisi minuuttia, alkaen komennolla START ja loppuen komentoon STOP. Ennen koe- ja kilpailusarjojen alkua kilpailun johtaja ilmoittaa latausajan, 1 minuutti, alkaen komennolla LATAA ja loppuen komentoon HUOMIO, jolloin sarja alkaa siitä hetkestä kun taulut kääntyvät pois. Jokainen tämän jälkeen ammuttu kilpailulaukaus lasketaan mukaan kilpailuun. Sarjan päätyttyä kilpailun johtaja komentaa PATRUUNAT POIS, jolloin pöydälle lasketaan tyhjät lippaat ja aseet, luisti lukittuna taka-asentoon tai rulla auki.

Kilpailun päätyttyä kilpailun johtaja tai ratavalvoja tarkastaa, että aseet ja lippaat ovat tyhjät. Kilpailijoiden poistuttua tauluilta kilpailunjohtaja antaa ampujille luvan pakata aseensa ja varusteensa. Aseita pakattaessa piipun pitää osoittaa ampumasuntaan.

11. Tulos

Kilpailijan tulos määräytyy kilpailulaukausten osumapisteidien summasta. Parhaan tuloksen saanut kilpailija on voittaja.

Ohilaukaus:

Ohilaukaukseksi tuomitaan numerorenkaiden ulkopuolelle ammuttu laukaus, kokonaan ohiammuttu laukaus ja myöhästynyt laukaus, jonka iskemän pituus ylittää kaksi kertaa käytetyn luodin halkaisijan.

Ylimääräiset osumat:

Mikäli taulusta löytyy ylimääräisiä osumia samaa kaliiperia, lasketaan tulokseksi 10 parasta osumaa. Jos varmuudella voidaan todeta jonkun muun ampuneen ylimääräisen laukauksen ampujan tauluun (eri kaliiperi), on tämä vähennettävä ampujan tuloksesta.

Tasatulokset:

Tasatuloksen sattuessa ratkaistaan sijoitus seuraavasti:

- viimeisen 10 laukauksen sarjan tulos
- kymppien määrä, yhdeksikköjen määrä jne.
- osumien määrä.

12. Häiriöt

Häiriön sattuessa ampujan on pidettävä pistooli alas tai taululle suunnattuna ja säilytettävä otteensa aseesta. Ampuja ilmoittaa häiriöstä ratatoimitsijalle nostamalla vapaan kätensä. Hän ei saa häiritä toisia ampujia. Ampuja saa yrittää korjata toimintahäiriön ja jatkaa sarjaa, mutta korjausyrityksen jälkeen hän ei voi ilmoittaa häiriötä. Poikkeus: jos iskuripiikki on murtunut, tai muu aseosa on vaurioitunut niin, ettei ase toimi, ampuja saa ilmoittaa häiriöstä.

Häiriötapauksessa kilpailun johtaja tai tuomariston jäsen tarkastaa aseensa. Jos ulkoinen tarkastus ei selvitä häiriön syytä, hän koskematta aseensa koneistoon, suuntaa aseensa turvalliseen suuntaan ja painaa liipaisimesta kerran. Jos ase tällöin laukeaa, ei häiriötä hyväksytä. Jos ase ei laukea, jatketaan tarkastusta avaamalla tarpeellista varovaisuutta noudattaen lukko jne.

Hyväksyttäviä häiriöitä ovat:

- luoti on jäänyt piippuun
- laukaisukoneisto ei toiminut, eikä ase laukea ylempänä sanotun kohdan mukaisessa tarkastuksessa
- laukaisukoneisto on toiminut ja laukeamaton patruuna on patruunapesässä
- hylsy ei ole lentänyt ulos
- patruuna, hylsy tai jokin aseensa koneiston osa on juuttunut kiinni ja siten aiheuttanut toimintahäiriön
- iskuri tai jokin muu aseensa osa on vaurioitunut siinä määrin, että se estää aseensa toimimasta
- ase toimii automaattisesti (kestotulella) johtuen syistä, jotka eivät ole ampujan hallittavissa
- luisti on juuttunut kiinni tai tyhjä hylsy ei ole lentänyt ulos hylsysisiepon takia.

Häiriö ei ole hyväksyttävä, jos:

- ampuja on koskenut aseensa lukkoon tai varmistimeen, tai aseeseen on koskenut joku muu henkilö ennen kilpailun johtajan tai tuomariston jäsenen suorittamaa tarkastusta
- varmistinta ei ole vapautettu
- asetta ei ole ladattu
- ase on ladattu vähemmällä kuin määrätyllä patruunamäärällä
- ase on ladattu siihen kuulumattomilla patruunoilla
- ampuja ei ole laskenut liipaisinta riittävästi ennen seuraavaa laukausta ("sormihäiriö")
- lipasta ei ole kiinnitetty kunnolla ja se on pudonnut ammunnan aikana, paitsi jos tämä johtuu mekaniשמivauriosta
- häiriön on aiheuttanut joku ampujan hallittavissa oleva syy.

Häiriön ollessa hyväksytty ammutaan uusi 10 laukauksen sarja taulua välillä paikkaamatta. Tulokseksi otetaan taulusta huonoimmat osumat huomioonottaen mahdolliset ohilaukaukset. Mikäli uusintasarjassa esiintyy hyväksyttävä häiriö, ammutaan taulua välillä paikkaamatta toinen 10 laukauksen uusintasarja. Mikäli uusintasarjassa esiintyy vielä kolmas häiriö, minkä johdosta toinenkin uusintasarja keskeytyy, otetaan tulokseksi taulusta huonoimmat osumat, eli yhtä monta kuin laukausmäärä oli siinä sarjassa, jossa ampuja sai ammutuksi eniten laukauksia.

13. Muut säännöt

Muilta osin noudatetaan kilpailussa RUL:n ja RES:n ampumamestaruuskilpailujen sääntöjen kohtaa 8, pistoolin pika-ammuntojen säännöt, sekä ResUL:n yleisiä kilpailun järjestämisohteja.