

# RESERVILÄISAMMUNTOJEN SÄÄNNÖT

25.1.2007

## SISÄLLYS

<b>A. YLEISET MÄÄRÄYKSET</b> .....	<b>1</b>
A.1. Ammuntojen järjestäjät, osallistumisoikeus ja ratavuorot .....	2
A.2. Ammunnan johtaja ja muut toimitsijat .....	2
A.3. Aseiden tuonti ampumaradalle .....	3
A.4. Varomääräykset .....	4
A.5. Käyttäytyminen ampumaradalla .....	5
A.6. Vakuutukset .....	5
<b>B. AMPUMARATOJEN SÄÄNNÖT</b> .....	<b>6</b>
B.1. Rissalan ratojen yleiset määräykset .....	6
B.2. Rissalan kivääriradan erityissääntö .....	6
B.3. Rissalan pistooliradan erityissääntö .....	7
B.4. Kuopion sisäradan säännöt .....	7
<b>C. LAJISÄÄNNÖT</b> .....	<b>8</b>
C.1. Kouluammunta 150/300 m .....	8
C.2. RA7 .....	8
C.3. Sovellettu kerta-automaattiammunta .....	12
C.4. Pistoolikouluammunta .....	15
C.5. Pistoolikuvioammunta .....	16
C.6. Pistoolipika-ammunta .....	17
C.7. Sotilaspistooliammunta .....	18
<b>D. KILPAILUSÄÄNNÖT</b> .....	<b>19</b>
D.1. Sarjakilpailuiden yleissäännöt .....	19
D.2. Kiväärisarjakilpailu (Väinön kilpa) .....	19
D.3. Puoliautomaattisarjakilpailu .....	20
D.4. Pienois pistoolisarjakilpailu .....	21
D.5. Sotilaspistoolisarjakilpailu .....	21
D.6. ArmoriaCup .....	21
<b>E. MUUT MÄÄRÄYKSET</b> .....	<b>21</b>
E. Järjestäjien patruunamyynti .....	21

## A. YLEISET MÄÄRÄYKSET

### A.1. Ammuntojen järjestäjät, osallistumisoikeus ja ratavuorot

- A.1.1. Ammuntojen järjestäjiä ovat Kuopion Reserviupseerikerho ry ja Kuopion Reservin Aliupseerit - Reserviläiset ry.
- A.1.2. Osallistumisoikeus on Suomen Reserviupseeriliitto ry:n ja Reserviläisliitto ry:n jäsenjärjestöjen jäsenillä. Ampumaradalla reserviläisten ratavuorolla olevan on tarvittaessa todistettava henkilöllisyytensä ja jäsenyytensä. Ampujan tulee olla 15 vuotta täyttänyt.
- A.1.3. Ammunnat tiedotetaan jäsenistölle painetussa ampumaohjelmassa ja Internetissä. Ohjelman muutokset tiedotetaan mahdollisuuksien mukaan lehti-ilmoituksilla, sähköpostiviesteillä tai yhdistysten nettisivuilla.
- A.1.4. Ampumaradat ovat jäsenten käytettävissä ampumaohjelmaan merkittyinä aikoina ja siinä ilmoitettuun tarkoitukseen ammunnan johtajan läsnä ollessa. Muina aikoina radoilla oleva henkilö ei voi vedota jäsenyyteensä yhdistyksissä eivätkä yhdistykset ole vastuussa tapahtumista ampumaradalla, vaikka se olisi näille varattuna.
- A.1.5. Yhdistysten omistama ase-, ampumatarvike- ja ratakalusto on käytettävissä vain ampumaohjelmaan kuuluvilla ratavuoroilla ammunnan johtajan valvonnassa.
- A.1.6. Ampumaradalle saapuvan on ilmoitauduttava toimitsijoille. Ampujien ja toimitsijoiden on merkittävä nimensä ja edustamansa reserviläis-yhdistyksen nimi ratapäiväkirjaan jokaisella ampumaratakäynnillään.
- A.1.7. Ampujilta ei peritä maksuja ratojen käytöstä. Järjestäjien aseita käyttävät ostavat patruunat järjestäjiltä.
- A.1.8. Ampumaradalle ei saa päästää alkoholin tai muun päihdyttävän aineen vaikutuksen alaisena olevaa henkilöä.
- A.1.9. Järjestävät yhdistykset voivat yhteisellä päätöksellään muuttaa näitä sääntöjä.

### A.2. Ammunnan johtaja ja muut toimitsijat

- A.2.1. Kaikki ammunnat ovat johdettuja. Ammunnoissa on järjestävien yhdistysten määräämä ammunnan johtaja ja muita toimitsijoita. Ilman vastuullista ammunnan johtajaa ei ammuttaa aloiteta.
- A.2.2. Ammunnan johtaja ja muut toimitsijat vastaavat järjestyksenpidosta ampumaradalla. Toimitsijoiden määräyksiä on jokaisen radalla olevan noudatettava. Asiattoman, häiritsevästi tai turvallisuutta vaarantaen esiintyvän henkilön voivat toimitsijat määrätä poistettavaksi radalta.

- A.2.3. Ammunnan johtajan ja ampujia valvovan toimitsijan on oltava 18 vuotta täyttäneitä ja kyseiseen lajiin soveltuvan aseiden luvanhaltijoita.
- A.2.4. Ammunnan johtajan vastuulla on tilaisuuden järjestäminen siten, että ampumaohjelma turvallisesti toteutuu.
- A.2.5. Ammunnan johtaja vastaa järjestelyistä radalla: taulut ja taululaitteet, radan merkkilaitteet ja puomit, ampumavuorot ja -paikat, yhteydet päävartioon ja lennonjohtoon, yhdistysten aseiden käyttö, patruunoiden myynti, jne.
- A.2.6. Johtaja nimeää tarpeellisen määrän toimitsijoita eri tehtäviin riittävän kokemuksen omaavista läsnäolijoista. Ratalaitteiden käyttöhenkilöstön on oltava laitteiden käyttöön koulutettuja.
- A.2.7. Ammunnan johtaja voi harkintansa mukaan sallia muidenkin kuin yhdistysten jäsenten osallistumisen ammuntoihin, jos kysymyksessä on tutustumiskäynti ennen jäseneksi liittymistä. Ensisijaisia radankäyttäjiä ovat kuitenkin yhdistysten jäsenet.
- A.2.8. Toimitsijoiden on tarkistettava ampujan henkilöllisyys ellei tämä ole tunnettu. Ammunnan johtaja päättää keitä radalla saa oleskella.
- A.2.9. Ammunnan johtajalla on oikeus pakottavasta syystä peruuttaa tai keskeyttää ampumaohjelmaan merkitty yksittäinen ratavuoro tai sarjakilpailun osa tai muuttaa sarjakilpailu harjoitusvuoroksi. Kilpailua ei voi siirtää tai muuttaa toiseksi.

### A.3. Aseiden tuonti ampumaradalle

- A.3.1. Ampumaradalle tuomaansa aseeseen on ampujalla oltava mukanaan soveltuva hallussapitolupa. Aseen on oltava ampumaohjelmassa mainittuun lajiin hyvin soveltuva ja turvallinen. Ampuja yksin vastaa radalle tuomansa aseiden käyttöturvallisuudesta.
- A.3.2. Ammunnan johtaja voi harkintansa mukaan kieltää vaaralliseksi tai tarkoitukseen soveltumattomaksi katsomansa aseiden käytön.
- A.3.3. Asetta ei saa tuoda ampumarata-alueelle ladattuna, lipas kiinnitettynä tai ilman suojusta (asepussi, laukku tms.). Ase siirretään aina suojuksessaan. Ase poistetaan suojuksestaan vasta ampumapaikalla ja se asetetaan suorituksen jälkeen suojukseensa ampumapaikalla.
- A.3.4. Aselain 9 ja 10 §:n tarkoittamaa erityisen vaarallista ampuma-asetta tai patruunaa ei saa tuoda ampumaradalle. Tämä koskee sarjatuliaseita, vaikka sarjatuliominaisuutta ei käytettäisikään.
- A.3.5. Järjestäjien aseilla voivat ampua muutkin kuin luvanhaltijat järjestäjien edustajien välittömässä valvonnassa.

## A.4. Varomääräykset

- A.4.1. Aseenkantoluvan haltijat vastaavat turvallisuudesta kukin omalta osaltaan. Muiden ampujien on oltava toimitsijoiden valvonnassa aselain edellyttämällä tavalla:

*Ampuma-aselaki 88 § Ampuma-aseen valvottu käyttö*

*Joka on 18 vuotta täyttänyt ja jolla on oikeus ampuma-aseen hallussapitoon, saa antaa ampuma-aseen välittömässä valvonnassaan käytettäväksi, jos hän kykenee tehokkaasti valvomaan ja ohjaamaan aseiden käyttäjää siten, ettei aseiden käytämisestä aiheudu vaaraa.*

- A.4.2. Ampuja ei saa käyttää asetta, jota hän ei tunne. Tarvittaessa toimitsijat järjestävät koulutuksen.
- A.4.3. Ampumapaikalla ase on koko ajan suunnattuna maalialueelle. Ampumapaikalla ase on aina lipas irti ja lukko avoinna, tai ellei tämä ole teknisesti mahdollista, tarkistettuna ja varmistettuna. Lipas kiinnitetään, lukko suljetaan / varmistus poistetaan ainoastaan käskystä.
- A.4.4. Asetta käsitellään samalla tavoin oli se ladattu tai tyhjä. Aseella ei missään tilanteessa saa osoittaa ketään ihmistä kohti.
- A.4.5. Ampumalinjan etupuolelle ei saa mennä ilman ammunnan johtajan lupaa, vaikka ammunta olisi jo päättynyt.
- A.4.6. Ampujien siirryessä tauluille aseet jäävät tarkastettuina ampumapaikalle. Aseita ei saa jättää lyhyeksikään aikaa ilman vartiointia.
- A.4.7. Kun ampumalinjan etupuolella on ihmisiä, aseita tai ampumatarvikkeita ei saa käsitellä, ja niistä pysytellään sellaisella etäisyydellä ennen ja jälkeen ampumasuorituksen, ettei valvojien näkymä ampumapaikoille peity.
- A.4.8. Jos ampuja poistuu kesken ratavuoron, hän pakkaa varusteensa muita häiritsemättä valmistautumisaikana tai ampumasuorituksensa jälkeen, ennen kuin ammunnan johtaja komentaa ampujat tauluille.
- A.4.9. SEIS! -komentoa käytetään vaaratilanteessa. Jokaisella ampumamadalla olevalla on oikeus ja velvollisuus komentaa SEIS! vaaran havaitessaan. Kaikki ampumapaikalla olevat toistavat komennon kuuluvasti. Ampujat varmistavat aseensa ja jäävät paikalleen odottamaan seuraavaa komentoa.
- A.4.10. Henkilökohtaisten suojarusteiden käytöstä ampuja vastaa itse. Näitä ovat tarkoituksenmukainen vaatetus, kuulosuojaimet (pakollinen), suojalasit, ampumamatto, jne.

## A.5. Käyttäytyminen ampumaradalla

- A.5.1. Järjestelyt ampumaradalla perustuvat yhteistyöhön. Järjestäjillä ei ole palkattua henkilökuntaa, joka voitaisiin velvoittaa palvelemaan ampujia.
- A.5.2. Ampuja paikkaa itse taulunsa, kun osumat on kirjattu ja liiduttu. Kilpailuissa toimitsijat merkitsevät osumat tuloskorttiin ampujan niin halutessa.
- A.5.3. Kaikki sellainen toiminta on kiellettyä, joka saattaa häiritä ampujaa tämän tehdessä suoritustaan. Esim. matkapuhelimet on asetettava äännettömiksi.
- A.5.4. Kaikki läsnäolijat huolehtivat siisteydestä omalta osaltaan. Ammunnan päätyttyä on loppuunkäytetyt taulut, hylsyt ja muovi/paperiroskat lajiteltava omiin roska-astioihinsa.

## A.6. Vakuutukset

- A.6.1. Ampujalla on oltava voimassa oleva RUL, RES tai SAL -ampujanvakuutus. Ampujan on toteennäytettävä vakuutuksen voimassaolo ensimmäisellä ratakäynnillään jokaisen vakuutuskauden alussa.

# **RUL- tai RES- AMPUJANVAKUUTUKSEN**

**voit tilata liitostasi.**

**Ampujanvakuutus sisältää reserviläisammunnoissa voimassa olevat tapaturma- ja vastuuvakuutuksen ja se on erittäin edullinen. Soita ja tilaa!**

**Reserviupseeriliitto (09) 4056 2050  
Reserviläisliitto (09) 4056 2040**

**Valitse vakuutuksen maksutapa siten, että sinulle jää kuitti. Pidä se mukanas ammunnoissa.**

## B. AMPUMARATOJEN SÄÄNNÖT

### B.1. Rissalan ratojen yleiset määräykset

- B.1.1. Ampumarata-alueella noudatetaan Karjalan Lennoston ampumaratojen johtosääntöä.
- B.1.2. Ampumarata on sotilasalueella. Jokaisen siellä liikkuvan on sotilaspoliisin vaatiessa pystyttävä todistamaan henkilöllisyytensä ja jäsenyytensä reserviläisjärjestössä.
- B.1.3. Ainoastaan pahvisia tauluja saa käyttää, ja ne on asetettava taululaitteisiin.
- B.1.4. Tupakointi ampumaradoilla on sallittua vain siihen osoitetussa paikassa.

### B.2. Rissalan kivääriradan erityissääntö

- B.2.1. Kivääriradalla saa käyttää alle 11,5 mm kaliberisia ammusaseita. Vain sellaisia luoteja saa käyttää, jotka eivät sisällä rautaa. Tämä tarkistetaan tarvittaessa magneetilla.
- B.2.2. Kivääriammunnoissa käytetään 150 m matkalta kivääritaulua numero 01 tai 03 (valkoinen keskustäplä) lajista riippuen, ja 300 metrin matkalta kivääritaulua numero 14 (kokomusta täplä).
- B.2.3. Pystyasennosta ampuminen ei ole suositeltavaa yhtä aikaa makuuammunnan kanssa. Jos näin kuitenkin ammunnan johtajan suostumuksella tehdään, on pysty- ja makuuampujan väliin jäätävä vähintään kaksi tyhjää ampumapaikkaa.
- B.2.4. Ampujan on käsiteltävä aseensa siten, ettei sen piippu osoita yli maalialueen taustavallin.
- B.2.5. Näyttösuojoissa ammunnan aikana olevan henkilön on käytettävä kuulosuojaimia, suojalaseja ja huomioliivejä. Hän vastaa itse suojauksestaan. Miehitettyyn näyttösuojaan on oltava kaksisuuntaine puhelin- tai radioyhteys. Ammunnan ajaksi on näyttösuojan ovi suljettava.
- B.2.6. Kilpailuissa iskemän arvon määrittämiseen käytetään 8 mm tulkkia.
- B.2.7. Pimeäämmunnat ohjeistetaan tapauskohtaisesti.

### B.3. Rissalan pistooliradan erityissääntö

- B.3.1. Pistooliradalla saa käyttää pistoolia ja revolveria, jonka kaliberi on enintään 12 mm.
- B.3.2. Pistooliammunnoissa käytetään koulu-, kuvio- tai SRA-tauluja.

### B.4. Kuopion sisäradan säännöt

- B.4.1. Kuopion ruutiaseiden sisäämpumarataa hallinnoi Kuopion Ampuma- ja Metsästysseura ry (KAMS). Radalla oleskelevan on noudatettava kaikkia KAMSin asettamia radankäytön ehtoja.
- B.4.2. Ampumaradan ulko-ovi pidetään lukittuna. Ilman rata-avainta kulkevat ampujat käyttävät ovikelloa. Radalta poistuva huolehtii siitä, että ulko-ovi jää lukituksi.
- B.4.3. Pienois pistoolia ja -revolveria järeämmillä aseilla saa ampua vain näitä varten järjestetyillä ratavuoroilla. Suurin kaliberi on 9 mm. Ainoastaan vaipattomat luodit ovat sallittuja.
- B.4.4. Pistoolilla tai revolverilla ei saa ampua yhtäaikaan pienoiskiväärin makuuammunnan kanssa samalla ratapuoliskolla.
- B.4.5. Ampujat ja toimitsijat merkitsevät selvästi nimensä ja edustamansa yhdistyksen nimen ratapäiväkirjan lisäksi myös KAMSin ratapäiväkirjaan saapumis- ja lähtöaikoineen.
- B.4.6. Tupakointi ampumaradalla ja siihen liittyvissä tiloissa on ehdottomasti kielletty.



### **Ruutiaseiden sisäämpumarata Kuopiossa**

**on linja-autoaseman alakerrassa Puijonkadulla.  
Käynti ampumaohjelman mukaisina aikoina  
rakennuksen rautatieaseman puoleisesta päästä,  
portaat alas, ovikello (KAMS).**

## C. LAJISÄÄNNÖT

### C.1. Kouluammunta 150/300 m

- C.1.1. Kiväärikouluammunnan tarkoituksena on tutustuttaa ampuja aseiden ominaisuuksiin ja harjaannuttaa sen ja ampumatarvikkeiden käsittelyyn ja kohdistamiseen.
- C.1.2. Kouluammunnat ammutaan makuuasennosta.
- C.1.3. Ampumamatka on 150 tai 300 metriä ja maali kivääritaulu 01 tai 14.
- C.1.4. Kiväärikouluammunnan komennot ovat:

VALMISTAUTUKAA! Ampuja siirtyy omalle paikalleen ja valmistaa aseensa ampumakuntoon (aseiden säädöt, kerta-automaatti liikkuvat eteen, lipastaminen), ottaa ampuma-asennon ja kiinnittää lipaan aseeseen. Valmistautumisaikana ampuja saa tehdä *tyhjällä aseella* tähtäysharjoituksia ja kylmälaukauksia.

SUOJATKAA KUULONNE! Kaikki ampumapaikan lähettyvillä olevat asettavat suojaimensa.

LATAA! Ampuja poistaa varmistuksen ja virittää aseensa / sulkee lukon.

SAA AMPUA! Ampuja ampuu huolellisesti harkitut laukaukset ampumapaikkansa numeron osoittamaan tauluun. Suorituksensa jälkeen ampuja tyhjentää aseensa ja lipaan ja asettaa ne alustalle siten, että ammunnan johtaja voi todeta patruunapesän ja lipaan olevan tyhjiä.

- C.1.5. Suorituksensa päättänyt ampuja voi nousta ampuma-asennosta oman ampumapaikkansa taakse. Liikkuminen ja keskustelu on kiellettyä, kunnes kaikki ovat ampuneet.

### C.2. RA7

- C.2.1. RA7-ammunnan tarkoituksena on harjaannuttaa reserviläinen nopeiden kerta- ja parilaukausten ampumiseen makuuasennosta kerta-automaattikiväärillä.
- C.2.2. Aseena käytetään kerta-automaattikivääriä. Lipastuelta ampuminen on sallittua. Kaikki muut aseiden tukemiseen tarkoitetut laitteet ovat kiellettyjä.
- C.2.3. RA7 ammutaan kivääritauluun 03, joka asetetaan taulunkääntölaitteisiin.
- C.2.4. Ampumaetäisyys on 150 m.



C.2.5. Valmiusasento. Aseen perä on irti olkapäästä ja koskettaa ampumalustaa. Perän saa siirtää olkaa vasten taulujen kääntyessä esiin.  
(Sääntömuutos 4.7.2007)

C.2.6. Ammunnan kulku:

### **Koelaukaukset**

- enintään 5 laukausta 10 minuutin aikana paikoillaan olevaan tauluun

#### **1. sarja**

- kolme lipasta, kussakin kaksi patruunaa
- sarjan alkaessa taulut ovat poissa näkyvistä 10 s
- taulu näkyvissä 5 s, jolloin ammutaan yksi laukaus
- taulu poissa näkyvistä 15 s
- taulu näkyvissä 5 s, jolloin ammutaan yksi laukaus
- taulu poissa näkyvistä 15 s, jolloin vaihdetaan lipas
- edelläkuvattu toistetaan, kunnes kaikki kuusi patruunaa on ammuttu

#### **2. sarja**

- kolme lipasta, kussakin kaksi patruunaa
- sarjan alkaessa taulut ovat poissa näkyvistä 10 s
- taulu näkyvissä 3 s, jolloin ammutaan yksi laukaus
- taulu poissa näkyvistä 15 s
- taulu näkyvissä 3 s, jolloin ammutaan yksi laukaus
- taulu poissa näkyvistä 15 s, jolloin vaihdetaan lipas
- edelläkuvattu toistetaan, kunnes kaikki kuusi patruunaa on ammuttu

#### **3. sarja**

- kolme lipasta, kussakin kaksi patruunaa
- sarjan alkaessa taulut ovat poissa näkyvistä 10 s
- taulu näkyvissä 5 s, jolloin ammutaan kaksi laukausta
- taulu poissa näkyvistä 15 s, jolloin vaihdetaan lipas
- edelläkuvattu toistetaan, kunnes kaikki kuusi patruunaa on ammuttu.

C.2.7. Tuloksen laskenta. Osuma taulun valkoiseen keskustäplään antaa 2 pistettä ja mustalle alueella 1 pisteen. Jos reiän leveys on vähintään kaksi kertaa luodin halkaisija, osuma tulkitaan ohilaukaukseksi. Myös kimmoke on ohilaukaus.

C.2.8. Mikäli taulusta löytyy ylimääräinen osuma, lasketaan tulokseksi 18 huonointa osumaa. Jos kuitenkin voidaan varmuudella todeta jonkun muun ampuneen ylimääräisen laukauksen ampujan tauluun, lasketaan tulokseksi 18 parasta osumaa.

C.2.9. Ampujasta, aseesta tai ampumatarvikkeesta johtuva häiriö ei oikeuta uusintaan.

C.2.10. Ammunnan johtaja selostaa tarvittaessa ammunnan kulun ennen valmistautumisajan alkamista.

## C.2.11. Komennot:

### **Koelaukaukset**

VALMISTAUTUMISAIKA 5 MINUUTTIA ALKAA!

Ampujat asettelevat varusteensa paikoilleen ja ottavat ampumasennon. Varmistetulla aseella tyhjä lipas kiinnitettynä on sallittua suorittaa tähtäysharjoittelua.

VALMISTAUTUMISAIKA PÄÄTTYY – LIPAS IRROTA!

Ampujat irrottavat lippaan ja laskevat lippaan sekä aseensa alustalle.

KOELAUKAUKSIA VARTEN ENINTÄÄN VIIDELLÄ PATRUUNALLA – LIPASTA!

Ampujat lipastavat 45 sekunnin aikana yhteen lippaaseen enintään viisi patruunaa.

LIPAS KIINNITÄ, LATAA JA VARMISTA!

Ampujat kiinnittävät lippaan sekä lataavat ja varmistavat aseensa. Ampujat ottavat valmiusasennon.

TAULUT!

Taulut kääntyvät esiin. Ampujat saavat poistaa varmistuksen ja ampua enintään viisi koelaukausta. Tämän jälkeen he varmistavat aseensa ja laskevat sen alustalle. Kaikkien ammuttua koelaukauksensa tai taulujen kääntyttyä pois 10 minuutin kuluttua ammunnan johtaja komentaa:

TULI SEIS, LIPAS IRROTA, PATRUUNAT POIS!

Ampujat irrottavat ja tyhjentävät lippaan ja laskevat aseensa ja lippaan alustalle.

LIKKUVAT TAAKSE – TARKASTAN ASEET!

Ampujat vetävät liikkuvat taakse, kunnes ase ja lipaat on tarkastettu.

TÄHDÄTTY LÄPILAUKAUS, VARMISTA ASE JA LASKE SE ALUSTALLE!

Ampujat laukaisevat aseensa oman taulunsa suuntaan, varmistavat aseensa ja laskevat sen alustalle.

### **Kilpailulaukaukset**

Kaikkien saavuttua tauluilta ja ampuijen otettua paikkansa alkaa kilpailu välittömästi komennolla:

VALMISTAUTUKAA AMPUMAAN KILPAILUSARJAT – AIKAA 2 MINUUTTIA!

Ampujat ottavat makuuasennon ja tekevät tarvittavat aseensa säädöt. Varmistetulla aseella on sallittua tehdä tähtäysharjoittelua tyhjä lipas kiinnitettynä.

VALMISTAUTUMISAIKA PÄÄTTYY!

Ampujat laskevat aseensa alustalle.

ENSIMMÄISEN SARJAN KILPALAUKAUKSIA VARTEN KOLMEEN LIPPAASEEN KAKSI PATRUUNAA KUHUNKIN – LIPASTA!  
Ampujat lipastavat 45 sekunnin aikana kolmeen lippaaseen kaksi patruunaa kuhunkin.

LIPAS KIINNITÄ, LATAA JA VARMISTA!

Ampujat kiinnittävät ensimmäisen lippaan ja lataavat sekä varmistavat aseensa. Ampujat ottavat valmiusasennon.

OLETTEKO VALMIIT?

Mikäli kaikki ovat valmiit, komentaa ammunnan johtaja odotettuaan 3 sekuntia:

TAULUT!

Jos OLETTEKO VALMIIT? -komennon jälkeen 3 sekunnin aikana joku ampujista ilmoittaa EI VALMIS!, toistaa ammunnan johtaja EI VALMIS! ja antaa lisäaikaa 15 sekuntia, jonka jälkeen hän komentaa:

HUOMIO – TAULUT!

Ampujat poistavat varmistuksen. Taulujen alkaessa kääntyä esiin aseensa saa nostaa ampuma-asentoon ja ampua ohjelman mukaiset laukaukset. Taulujen esiin kääntymistä odotetaan valmiusasennossa. Tauluohjelman päätyttyä ampujat varmistavat aseensa ja laskevat sen alustalle.

TULI SEIS, LIPAS IRROTA, PATRUUNAT POIS!

Ampujat irrottavat lippaan ja laskevat sen alustalle. Ampumattomat patruunat ampuja poistaa aseesta ja lippaista sekä ilmoittaa ammunnan johtajalle ampumatta jääneen patruunamäärän.

Toisen ja kolmannen sarjan ampumiseksi toistetaan ensimmäisen sarjan komennot.

Kaikkien kolmen sarjan tultua ammutuksi, ammunnan johtaja komentaa:

LIKKUVAT TAAKSE, TARKASTAN ASEET!

Ampujat vetävät liikkuvat taakse, kunnes ase ja lippaat on tarkastettu.

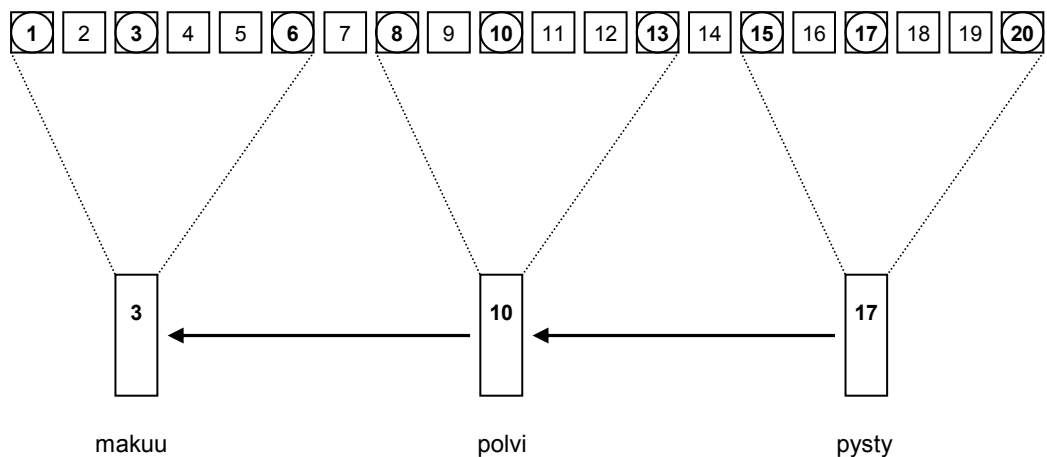
TÄHDÄTTY LÄPILAUKAUS, VARMISTA ASE JA LASKE SE ALUSTALLE!

Ampujat laukaisevat aseensa oman taulunsa suuntaan, varmistavat aseensa ja laskevat sen alustalle.

**Reserviläisurheiluliiton määrittelemät RA7:n säännöt löydät osoitteesta [www.resul.fi](http://www.resul.fi). Omat sääntömme poikkeavat näistä esim. pistelaskennan osalta. Ilmoita toimitsijoille, jos haluat että tuloksesi lasketaan ResUL:n sääntöjen mukaan.**

### C.3. Sovellettu kerta-automaattiammunta

- C.3.1. Ammunnan tavoitteena on harjaannuttaa reserviläinen nopeaan tuliaseaman ja ampuma-asennon vaihtoon, nopeisiin laukauksiin siirtyviin maaleihin ja sujuvaan aseiden käsittelyyn.
- C.3.2. Ampujalla on oltava riittävä käsittelytaito siihen aseeseen, jota hän suorituksessaan käyttää. Jos ampujan taidot eivät ole järjestäjien tiedossa, häneltä vaaditaan näyttö. Näytön voi suorittaa kouluammunnoissa tai erikseen järjestetyssä tilaisuudessa. Ammunnan johtaja päättää ampujan osallistumisoikeudesta.
- C.3.3. Maalialue jaetaan kolmeen ampumasektoriin, yksi kutakin ampuma-asentoa varten. Oikealla pysty-, keskellä polvi- ja vasemmalla makuuasennon sektori. Jokaisella sektorilla on kolme taulua.



- C.3.4. Taulut ovat kivääritauluja 03 ja ne asetetaan taulunkäntölaitteisiin. Taulujen kehyksiä tarvitaan 6 kpl normaaleja ja 3 kpl käännetyllä varrella (kääntyvät pois, kun normaalit kääntyvät esiin). Kaikki ampumasektorit kalustetaan samalla tavoin. Kunkin sektorin reunimmaisiiin taulupaikkoihin (1, 6, 8, 13, 15 ja 20) asetetaan normaalit taulukehykset ja näiden keskelle yksi käännetty taulukehys (3, 10 ja 17). Muut taulupaikat jäävät tyhjiksi.
- C.3.5. Näyttösuojan kannet pidetään suljettuina ja tulokset tarkastetaan ja taulut paikataan yläkautta.
- C.3.6. Ampumamatka on 100 m. Lajia ei saa järjestää muilta matkoilta.
- C.3.7. Ampuma-asennot ovat suoritusjärjestyksessä oikealta vasemmalle: pysty, polvi ja makuu.
- C.3.8. Käytetään ampumapaikkoja 17, 10 ja 3. Kaikille paikoille asetetaan viisi patruunaa, yksi lipas ja ampumamatto.

- C.3.9. Aseena käytetään kerta-automaattista kivääriä. Lipastuelta ampuminen on sallittua. Kaikki muut aseiden tukemiseen tarkoitetut laitteet ovat kiellettyjä.
- C.3.10. Käytetään taulunkääntölaitteiston ohjelmaa A4 (RK7:n kolmas vaihe).
- C.3.11. Suorituksen tekee yksi ampuja kerrallaan. Suorituksen aikana penkalla saa olla vain ampuja ja ammunnan johtaja.
- C.3.12. Paikalle saapuessaan ampuja merkitsee nimensä ratapäiväkirjaan. Ampumasuoritukset tehdään ratapäiväkirjan mukaisessa järjestyksessä. Sellaisella ampujalla on etuoikeus, joka edellisissä ammunnoissa ei saanut ampumavuoroa.
- C.3.13. Aseen piippu ei saa suorituksen aikana osoittaa yli taustavallin, oli ase ladattu tai ei.
- C.3.14. Komennolla VALMISTAUTUKAA ampuja siirtyy seisomaan ampumapaikan 3 taakse ja asettaa suojaimet. Muut henkilöt poistuvat penkalta ja suojaavat kuulonsa. Ase on ampumapaikalla 17.
- C.3.15. Suorituksen alussa näkyvillä ovat kunkin sektorin reunimmaiseta taulut (1, 6, 8, 13, 15 ja 20).
- C.3.16. Komennolla LIPASTA ampuja lipastaa jokaisella ampumapaikalla olevan lippaan kunkin viidellä patruunalla. Aikaa kaikkien lippaiden lipastamiseen on 1 minuutti.
- C.3.17. Lipastamisen jälkeen ampuja seisoo ampumapaikalla 17 ase varmistettuna. Ampuja voi tehdä tähtäysharpjoituksia. Lipastettu lipas on ampujan edessä matolla. Suoritus päättyy, jos ampuja ei ehdi ampumasetoon lipastamisaikana.
- C.3.18. **Pystyasento.** Ampumasektori on taulupaikat 15 – 20. Suoritus alkaa lipastamisajan päätyttyä ja taulunkääntölaitteiston ohjelma käynnistyy komennolla TAULUT. Esiin kääntyy taulu 17. Ampujalla on 10 sekuntia aikaa ottaa lipas maasta, kiinnittää se aseeseen, poistaa varmistus, virittää ase ja ampua kolme laukausta tauluun 17. Kun taulu 17 kääntyy pois ja taulut 15 ja 20 esiin, on ampujalla aikaa 5 sekuntia ampua yksi laukaus kumpaankin näistä tauluista. Ammuttuaan tai taulujen käännetyä pois, ampuja irrottaa lippaan ja pudottaa sen matolle, tekee latausliikkeen ja aloittaa siirtymisen polviampumapaikalle 10.
- C.3.19. **Polviasento.** Ampumasektori on nyt taulupaikat 8 – 13. Ampujalla on 15 sekuntia aikaa siirtyä polviampumapaikalle, ottaa ampumaseto, kiinnittää matolla oleva lipas, virittää ase, ja ampua kolme laukausta esillä olevaan tauluun 10. Suoritus päättyy, jos ampuja ei ehdi ampumasetoon ennen taulun 10 kääntymistä pois. Kun taulu 10 kääntyy pois ja taulut 8 ja 13 esiin, on ampujalla aikaa 5 sekuntia ampua yksi laukaus kumpaankin näistä tauluista. Ammuttuaan tai taulujen käännetyä pois, ampuja irrottaa lippaan, pudottaa sen matolle, tekee latausliikkeen ja aloittaa siirtymisen makuuampumapaikalle 3.

- C.3.20. **Makuuasento.** Ampumasektori on nyt taulupaikat 1 – 6. Ampujalla on 15 sekuntia aikaa siirtyä makuuampumapaikalle, ottaa ampuma-asento, kiinnittää ampumapaikalla oleva lipas, virittää ase ja ampua kolme laukausta esillä olevaan tauluun 3. Suoritus päättyy, jos ampuja ei ehdi ampuma-asentoon ennen taulun 3 kääntymistä pois. Kun taulu 3 kääntyy pois ja taulut 1 ja 6 esiin, on ampujalla aikaa 5 sekuntia ampua yksi laukaus kumpaankin näistä tauluista.
- C.3.21. Suoritus päättyy, kun ampuja on ampunut tai taulut kääntyneet pois, ampuja on irrottanut lippaan matolle, tehnyt latausliikkeen ja varmistanut aseensa.
- C.3.22. Ammunnan johtaja tarkistaa aseensa. Ampuja palauttaa aseensa ampumapaikalle 17. Lippaat tyhjennetään ja ampumatta jääneet ja mahdollisesti maastoon joutuneet patruunat kerätään talteen.
- C.3.23. Seuraava ampuja jakaa viisi patruunaa kullekin ampumapaikalle ja keskittyy suoritukseensa.
- C.3.24. **Pistelaskenta.** Osuma taulun valkoiseen keskustaan antaa neljä pistettä ja osuma mustalle kaksi pistettä. Jos reiän leveys on yli kaksi kertaa kaliberin mitta, osuma tulkitaan ohilaukaukseksi. Ampumasektoreiden keskimmaisissa tauluissa saa olla korkeintaan kolme osumaa kussakin, muissa yksi kussakin. Poikkeamat tulkitaan ohilaukauksiksi.
- C.3.25. Mikään ampujan, aseensa tai ampumatarvikkeen virhe ei oikeuta uusintaan. Uusittavaksi tuomittu suoritus uusitaan kokonaisuudessaan.
- C.3.26. **Tulospartio.** Ammunnan johtaja määrää tarvittaessa tulospartion niistä ampujista, jotka eivät ole ampumavuorossa. Tulospartioon kuuluu kolme henkilöä: 1) **tulkkaja**, joka tulkitsee ja liituaa osumat, 2) **kirjaaja**, joka varmistaa tulkkajan toimintaa ja merkitsee osumat tulokorttiin ja 3) **paikkaaja**. Tulos ilmoitetaan ampumapaikalle.
- C.3.27. Tulospartio suojautuu näyttösuojaan ammunnan ajaksi. Näyttösuojan ovi ja luukut on pidettävä suljettuina. Partiolla on oltava kuulosuojaimet ja huomioliivit sekä kaksisuuntainen puhelin- tai radioyhteys ampumapaikalle. Tulkkaja toimii näyttösuojassa olevien johtajana.
- C.3.28. Tulospartiota käytettäessä ampuja ei käy tauluilla.
- C.3.29. **Ammunnan johtaja.** Ammunnan johtaja komentaa ja valvoo suorituksen siirtyen ampujan mukana ampumapaikalta toiselle. Johtajan paikka on ampujan takana oikealla puolella.
- C.3.30. Johtaja keskeyttää suorituksen komennolla SEIS! havaitessaan sääntörikkomuksen tai turvallisuuden vaarantuvan.
- C.3.31. Ampumasuorituksen jälkeen esille käännetään taulut 1, 6, 8, 13, 15 ja 20.

- C.3.32. Johtaja varmistaa tulospartion suojautumisen näyttösuojassa ennen VALMISTAUTUKAA -komentoa ja kutsuu partion tauluille ampumasuorituksen jälkeen varmistuttuaan, että taulunkääntölaitteiston ohjausvirta on kytketty pois ja näyttösuojasta poistuminen muutoin voi tapahtua turvallisesti.
- C.3.33. Johtaja vastaa siitä, että ammunnan kulku ja säännöt selitetään uusille ampujille.

#### C.4. Pistoolikouluammunta

- C.4.1. Aseena käytetään .22 kaliberin pistoolia tai revolveria.
- C.4.2. Pistoolikouluammunnassa ammutaan yksi viiden laukauksen koesarja ja kuusi viiden laukauksen kilpasarjaa. Jokaisen sarjan suoritus aika on enintään viisi minuuttia.
- C.4.3. Taulu on pistoolikoulutaulu. Tulos lasketaan osumien arvon perusteella.
- C.4.4. Pistoolikouluammunnan komennot:

##### VALMISTAUTUMINEN ALKAA NYT!

Ampujat valmistavat ampumapaikkansa ja aseensa kouluammuntaa varten. Ampujat voivat käsitellä lataamattomia aseita ja tehdä tähtäysharjoituksia. Valmistautumisaika on viisi minuuttia.

Valmistautumisajan päätyttyä ammunnan johtaja kuuluttaa KOELAUKAUKSET tai esim. ENSIMMÄINEN KILPASARJA

##### LATAA!

Ampujat lipastavat, lataavat aseensa ja ottavat ampuma-asennon. Aikaa on yksi minuutti.

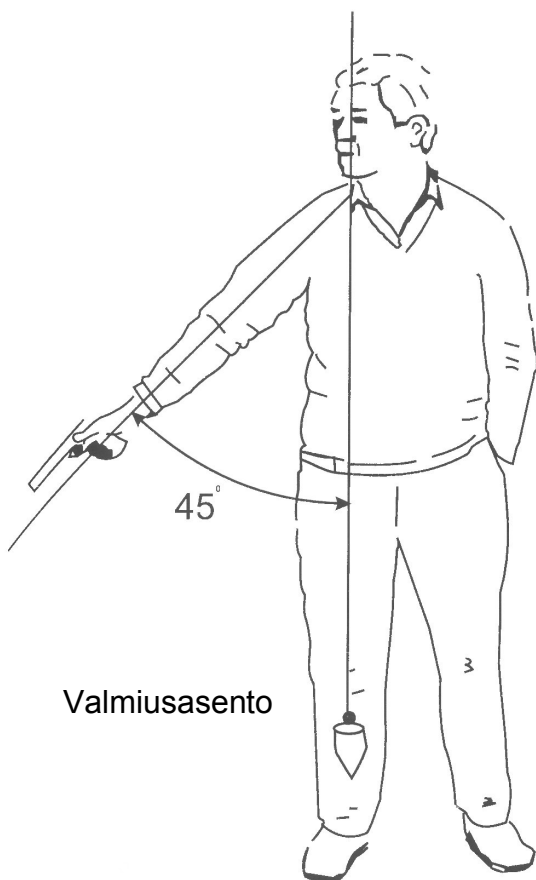
##### START!

Ampujat tekevät suorituksensa viiden minuutin aikana. Suorituksensa jälkeen ampuja poistaa patruunat aseestaan ja lippaasta, vetää liikkuvat taakse, laskee aseensa pöydälle ja poistuu ampumapaikan taakse.

- C.4.5. Ampuja voi itse korjata häiriön aseessa ja jatkaa suoritustaan. Jos hän on vähänkin epävarma aseensa käsittelystä, on hänen kutsuttava valvoja poistamaan häiriö nostamalla ylös vapaa kätensä. Ase on pidettävä koko ajan ampumasuuntaan.
- C.4.6. Kun kaikki ovat ampuneet, ammunnan johtaja tarkastaa aseet ja lippaat ja komentaa ampujat tauluille.
- C.4.7. Kun kaikki ovat palanneet tauluilta, ammunnan johtaja kuuluttaa seuraavan sarjan ja jatkaa komennosta LATAA!

## C.5. Pistoolikuvioammunta

- C.5.1. Aseena käytetään sellaista .22 kaliberin pistoolia tai revolveria, jonka voi lipastaa viidellä patruunalla.
- C.5.2. Pistoolikuvioammunnassa ammutaan yksi viiden laukauksen koesarja ja kuusi viiden laukauksen kilpasarjaa kääntyvään tauluun. Taulu on pois näkyviltä 7 sekuntia ja näkyvissä 3 sekuntia kerrallaan. Jokaiseen kääntöön ammutaan yksi laukaus.
- C.5.3. Taulu on pistoolikuviotaulu. Tulos lasketaan osumien arvon perusteella.
- C.5.4. Pistoolikuvioammunnan komennot:



### VALMISTAUTUMINEN ALKAA NYT!

Ampujat valmistavat ampumapaikkansa ja aseensa kuvioammuntaa varten. Taulut ovat esillä. Ampujat voivat käsitellä lataamattomia aseita taan ja tehdä tähtäysharjoituksia. Valmistautumisaika on viisi minuuttia.

Valmistautumisajan päätyttyä ammunnan johtaja kuuluttaa **KOELAUKAUKSET** tai esim. **ENSIMMÄINEN KILPASARJA**

### LATAA!

Ampujat lipastavat, lataavat aseensa ja ottavat ampuma-asennon. Aikaa on yksi minuutti.

### HUOMIO!

Taulut kääntyvät pois näkyvistä. Ampujat ottavat ennen jokaista laukausta valmiusasennon, jossa ampumakäsi on liikkumattomana alaviistoon 45 asteen kulmassa pystylinjaan nähden. Ase ei saa koskettaa ampumapöytää. Suorituksensa jälkeen ampuja poistaa patruunat aseestaan ja lippaasta, vetää liikkuvat taakse, laskee aseensa pöydälle ja poistuu ampumapaikan taakse.

- C.5.5. Asehäiriön sattuessa ampujan on säilytettävä otteensa aseesta ja pidettävä se koko ajan ampumasuuntaan sekä kutsuttava valvoja nostamalla ylös vapaa kätensä. Valvoja päättää, onko toimintahäiriö hyväksyttävä.
- C.5.6. Kun kaikki ovat ampuneet, ammunnan johtaja tarkastaa, että aseet ja lippaat ovat tyhjt ja komentaa ampujat tauluille.
- C.5.7. Kun kaikki ovat palanneet tauluilta, ammunnan johtaja kuuluttaa seuraavan sarjan ja jatkaa komennosta **LATAA!**



## C.6. Pistoolipika-ammunta

- C.6.1. Aseena käytetään sellaista .22 kaliberin pistoolia, jonka voi lipastaa viidellä patruunalla.
- C.6.2. Pistoolipika-ammunnassa ammutaan kaksitoista viiden laukauksen sarjaa kääntyvään tauluun. Taulut ovat poissa näkyvistä 7 sekuntia ja esillä 10 sekuntia (sarjat 1-4), 8 sekuntia (sarjat 5-8) ja 6 sekuntia (sarjat 9-12). Koko sarja ammutaan yhteen kääntöön.
- C.6.3. Ennen pika-ammuntasuoritusta ammutaan yksi viiden laukauksen koesarja 10 sekunnin esilläoloajalla.
- C.6.4. Taulu on pistoolikuviotaulu. Tulos lasketaan osumien arvon perusteella.
- C.6.5. Pistoolipika-ammunnan komennot:

### VALMISTAUTUMINEN ALKAA NYT!

Ampujat valmistavat ampumapaikkansa ja aseensa pika-ammuntaa varten. Taulut ovat esillä. Ampujat voivat käsitellä lataamattomia aseitaan ja tehdä tähtäysharjoituksia. Valmistautumisaika on viisi minuuttia.

Valmistautumisajan päätyttyä ammunnan johtaja kuuluttaa  
KOELAUKAUKSET tai esim. ENSIMMÄINEN 10 SEKUNNIN  
KILPASARJA!

### LATAA!

Ampujat lipastavat, lataavat aseensa ja ottavat ampuma-asennon. Aikaa on yksi minuutti.

### HUOMIO!

Taulut kääntyvät pois näkyvistä. Ampujat ottavat valmiusasennon, jossa ampumakäsi on liikkumattomana alaviistoon 45 asteen kulmassa pystylinjaan nähden. Ase ei saa koskettaa ampumapöytää. Suorituksensa jälkeen ampuja poistaa patruunat aseestaan ja lippaasta, vetää liikkuvat taakse, laskee aseensa pöydälle ja poistuu ampumapaikan taakse.

- C.6.6. Asehäiriön sattuessa ampujan on säilytettävä otteensa aseesta ja pidettävä se koko ajan ampumasuuntaan sekä kutsuttava valvoja nostamalla ylös vapaa kätensä. Valvoja päättää, onko toimintahäiriö hyväksyttävä.
- C.6.7. Kun kaikki ovat ampuneet, ammunnan johtaja tarkastaa aseet ja lippaat ja komentaa ampujat tauluille.
- C.6.8. Kun kaikki ovat palanneet tauluilta, ammunnan johtaja kuuluttaa seuraavan sarjan ja jatkaa komennosta LATAA!

## C.7. Sotilaspistooliammunta

- C.7.1. Ampujalla on oikeus osallistua sotilaspistooliammuntaan osoittamalla ammunnan johtajalle kyvykkyytensä käyttämänsä aseensa turvalliseen käsittelyyn. Tämä voidaan näyttää SRA-ampujankortilla tai erillisellä käsittelykokeella.
- C.7.2. Aseena käytetään pistoolia tai revolveria, jonka kaliberi on sisäradalla 9 mm (.38) ja ulkoradalla 9 – 12 mm. Suujarrut ja porttauokset ovat kiellettyjä. Optiset sekä opto-elektroniset tähtäimet ovat kiellettyjä. Sisäradalla saa käyttää vain vaipattomia luoteja.
- C.7.3. Tauluna käytetään ruskeaa pahvista SRA- (IPSC)-taulua, jossa on neljä eri osuma-aluetta.
- C.7.4. Ammunta suoritetaan kymmenen laukauksen sarjoissa parilaukauksina. Taulut kääntyvät viidesti kuvioammunnan ohjelmalla (7 sekuntia poissa, 3 sekuntia näkyvässä). Kuhunkin kääntöön ammutaan kaksi laukausta. Kääntöjen välissä suoritetaan vähintään yksi lippaanvaihto/revolverin lataus ampujan itse valitsemassa kohdassa. Ensimmäinen lipas/rulla on ammuttava tyhjäksi.
- C.7.5. Aloitusasento on tukeva kahden käden asento, ase ampumasektorissa alaviistoon suunnattuna sekä sormi selkeästi poissa liipaisinkaaren sisältä. Sormi on poistettava liipaisinkaaren sisältä myös taulujen ollessa poiskääntyneenä.
- C.7.6. Jokaisesta osumasta lasketaan pisteet osuma-alueiden mukaan: A = 5 pistettä, B ja C = 4 pistettä sekä D = 2 pistettä. Korkein suorituksen pistemäärä on 50 pistettä.
- C.7.7. Ase- tai patruunahäiriön sattuessa ampuja voi oma-aloitteisesti poistaa häiriön jos se voi tapahtua turvallisesti ja jatkaa sarjansa loppuun. Jos ampuja on hiemankin epävarma, hänen on kutsuttava valvoja paikalle selkeästi kättä nostamalla. Ase tulee pitää suunnattuna ampumasektoriin. Ampumatta jääneet laukaukset tulkitaan ohilaukauksiksi.
- C.7.8. Sotilaspistooliammunnan komennot ovat:

### VALMISTAUTUKAA!

Ampuja lipastaa aseensa vaadittavalla patruunamäärällä. Lipastettuaan ampuja siirtyy askelen taaemmas ampumapaikalta.

### LIPAS KIINNITÄ – LATAA JA VARMISTA!

Ampuja astuu ampumapaikalle, kiinnittää pistoolin lippaan, tekee latausliikkeen ja varmistaa aseensa tai sulkee revolverin rullan. Ampuja hakee sopivan ampumasektion.

### ALOITUSASENTOON!

Ampuja suuntaa aseensa alaviistoon ampumasektorille sormi poissa liipaisimelta.

HUOMIO!

Taulut kääntyvät. Ampuja poistaa varmistuksen tai virittää revolverin ja tekee suorituksensa.

LIPAS IRTI, LIIKKUVAT TAAKSE, ASE PÖYDÄLLE!

Ampujat tyhjentävät aseet ja lippaat. Ammunnan johtaja tarkistaa aseet.

## **D. KILPAILUSÄÄNNÖT**

### **D.1. Sarjakilpailuiden yleissäännöt**

- D.1.1. Sarjakilpailut muodostuvat ampumaohjelman mukaisesti tehdyistä osakilpailusuorituksista sisä- ja/tai ulkoradalla. Osakilpailusuoritusten lukumäärää ei rajoiteta.
- D.1.2. Tuloslaskenta tehdään erikseen kullekin osallistuvalla yhdistykselle. Yhdistykset palkitsevat omaan jäsenkuntaansa kuuluvat ampujat haluamallaan tavalla.
- D.1.3. Kilpailuaika on lokakuun alusta seuraavan vuoden syyskuun loppuun.
- D.1.4. Aseissa ei saa käyttää optisia tai opto-elektronisia tähtäimiä.
- D.1.5. Toimitsijat kirjaavat osasuorituksen tulokorttiin. Ampujan on tarkistettava ennen taulun paikkaamista, että hänen tuloksensa on oikein kirjattu. Myöhemmin tehtyjä korjausvaatimuksia ei huomioida.

### **D.2. Kiväärisarjakilpailu (Väinön kilpa)**

- D.2.1. Kiväärisarjakilpailun osasuoritukset ovat 150 ja 300 metrin kouluammuntojen tuloksia.
- D.2.2. Aseen on oltava pulttilukkoinen. Itselataavia aseita ei kaasuhana suljettunakaan saa käyttää. Rengastähtäimiä ei saa käyttää.
- D.2.3. Ampuma-asento maaten. Hihnan käyttö tukena on sallittua. Muita tukia ei saa käyttää. Tauluna käytetään 150 metrin matkalla kivääritaulua nro 01 tai 01/02 ja 300 metrin matkalla kivääritaulua nro 14.
- D.2.4. Osasuoritus muodostuu kymmenestä laukauksesta. Jos taulussa on enemmän osumia, kymmenen huonointa huomioidaan.
- D.2.5. Sarjakilpailun tulos muodostetaan summaamalla kilpailijan kolme parasta osakilpailusuoritusta, joista vähintään yhden on oltava 300 metrin matkalta ammuttu.
- D.2.6. Tasatulos ratkaistaan kymppien lukumäärällä. Jos nämäkin menevät tasan, ratkaisee napakymppien lukumäärä. Jos eroa tuloksiin ei näin saada, jaetaan sijoitus.

### D.3. Puoliautomaattisarjakilpailu

- D.3.1. Puoliautomaattisarjakilpailun osasuoritukset ovat 150 metrin kouluammuntojen tuloksia.
- D.3.2. Aseen on oltava kerta-automaattisesti toimiva kivääri.
- D.3.3. Ampuma-asento maaten. Molemmista päistään aseeseen kiinnitetyn kantohihnan käyttö tukena sekä lippaan tukeminen alustaan on sallittua. Muita tukia ei saa käyttää. Tauluna käytetään 150 metrin kivääritaulua nro 01 tai 01/02.
- D.3.4. Osasuoritus muodostuu kymmenestä laukauksesta. Jos taulussa on enemmän osumia, kymmenen huonointa huomioidaan.
- D.3.5. Sarjakilpailun tulos muodostetaan summaamalla ampujan kolme parasta osakilpailusuoritusta.
- D.3.6. Tasatulos ratkaistaan kymppien lukumäärällä. Jos nämäkin menevät tasan, ratkaisee napakymppien lukumäärä. Jos eroa tuloksiin ei tällä tavoin saada, jaetaan sijoitus.

### D.4. Pienoispistoolisarjakilpailu

- D.4.1. Pienoispistoolisarjakilpailun osasuoritukset ovat 25 metrin sisäradalla tehtyjä kolmen kilpailulajin tuloksia.
- D.4.2. Kilpailulajit ovat
  - pistoolikoulu, 30 ls, koulutaulu
  - pistoolikuvio, 30 ls (3/7), kuviotaulu
  - pistoolipika, 20+20+20 ls (10/8/6), kuviotaulu
- D.4.3. Aseen on oltava .22 kaliberin pistooli tai revolveri, jonka voi lipastaa viidellä patruunalla. Hihnojen ja muiden tukien käyttö on kielletty. 70 vuotta täyttänyt ampuja saa käyttää kahden käden otetta.
- D.4.4. Sarjakilpailun tulos lasketaan summaamalla ampujan osakilpailuissa saavuttamat kunkin lajin parhaat tulokset.
- D.4.5. Tasatulos ratkaistaan kymppien lukumäärällä. Jos eroa ei tällä tavoin saada, jaetaan sijoitus.

**Kaikki sarjakilpailusuoritukset osallistuvat myös  
PROSENTTIAMMUNTAAN.  
Se on yhdistysten välinen ottelu, jossa pyritään saamaan  
mahdollisimman suuri prosentti jäsenistä käymään vuosittain  
ylläpitämässä ampumataitoaan.**

## D.5. Sotilaspistoolisarjakilpailu

- D.5.1. Sotilaspistoolisarjakilpailun osasuoritukset ovat 25 metrin sisäradalla tehtyjä sotilaspistooliammunnan tuloksia.
- D.5.2. Tasatuloksissa B ja C -osumien sekä ohilaukausten määrä ratkaisee. Sarjakilpailun tulos on ampujan viiden parhaan osakilpailutuloksen keskiarvo.
- D.5.3. Sarjakilpailu ammutaan kahdesti vuodessa, kevätkilpa ja syyskilpa.
- D.5.4. Sotilaspistoolisarjakilpailussa on yhdistysten yhteinen kiertopalkinto.

## D.6. ArmoriaCup

- D.6.1. ArmoriaCup ammutaan ulkoradalla sarjakilpailuiden tapaan ampumaohjelman mukaisissa osakilpailuissa.
- D.6.2. Lajit ovat
  - sotilaspistooliammunta (korkein pistemäärä 50)
  - RA7 (korkein pistemäärä 36)
  - sovellettu kerta-automaattiammunta (korkein pistemäärä 60).
- D.6.3. Ampujan Cup-tulos muodostuu kunkin lajin parhaiden osakilpailutulosten summana. Jokaisen ampujan Cup-tulokseen lisätään 4 pistettä. ArmoriaCupin korkein pistemäärä on näin 150.
- D.6.4. Kilpailuaika on toukokuun alusta syyskuun loppuun. ArmoriaCupin kilpailijat palkitaan kilpailukutsussa mainitulla tavalla.

## E. MUUT MÄÄRÄYKSET

### E.1. Järjestäjien patruunamyynti

- E.1.1. Järjestäjän myytävänä pitämät patruunat on tarkoitettu myyntipaikalla ammuttaviksi.
- E.1.2. Hallussapitoluvan omaava ampuja voi ottaa ostamansa käyttämättä jääneet patruunat mukaansa. Aseluvan numero on merkittävä rata-päiväkirjaan. Muiden on jätettävä rasia järjestäjien säilytettäväksi. Tällaiseen rasiaan on merkittävä omistajan nimi ja päivämäärä. Järjestäjät säilyttävät patruunoita enintään 1 vuoden ajan.