

**IPSC-P/2016**



**SUOMEN AMPUMAUURHEILULIITTO  
FINNISH SHOOTING SPORT FEDERATION**



**INTERNATIONAL PRACTICAL  
SHOOTING CONFEDERATION**

# **PRACTICAL-AMMUNNAN PISTOOLISÄÄNNÖT**

Voimassa 1.1.2016 alkaen.

Hyväksytty Suomen Ampumaurheiluliiton liittohallituksen kokouksessa 16.12.2015.

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 .....	13
2.4 Aseenkäsitelyalueet .....	13
2.5 Koeammunta / kohdistusrata .....	14
2.6 Kauppiasalueet .....	14
2.7 Hygienia-alueet .....	15
3 Ohjelman tiedot .....	16
3.1 Yleiset säädökset .....	16
3.2 Kirjallinen asemakuvaus .....	16
3.3 Paikalliset, alueelliset tai kansalliset säännöt .....	17
4 Ratalaitteet .....	18
4.1 Maalitaulut - yleiset periaatteet .....	18
4.2 IPSC:n hyväksymät taulut - paperiset .....	19
4.3 IPSC:n hyväksymät taulut - metalliset .....	19
4.4 Hajoavat ja synteettiset taulut .....	20
4.5 Ratalaitteiden tai radan maapohjan korjailu .....	20
4.6 Ratalaittehäiriöt ja muita seikkoja .....	21
5 Kilpailijan varusteet .....	22
5.1 Aseet .....	22
5.2 Kotelo ja muut kilpailijan varusteet .....	23
5.3 Asianmukainen vaatetus .....	24
5.4 Silmä- ja kuulosuojaimet .....	25
5.5 Patruunat ja niihin liittyvät varusteet .....	25
5.6 Luodinnopeusmittari ja voimakertoimet .....	26
5.7 Toimintahäiriöt - kilpailijan varusteet .....	28

5.8 Viralliset kilpailupatruunat .....	29
6 Kilpailun rakenne .....	30
6.1 Yleiset periaatteet .....	30
6.2 Kilpailun divisioonat .....	30
6.3 Kilpailusarjat .....	31
6.4 Maajoukkueet .....	32
6.5 Kilpailijan asema ja valtuutus .....	32
6.6 Kilpailijoiden aikataulutus ja ryhmittely .....	33
6.7 Kansainvälinen luokittelujärjestelmä ("ICS") .....	34
7 Kilpailun hallinto .....	35
7.1 Kilpailun toimitsijat .....	35
7.2 Kilpailun toimitsijoiden kurinpito .....	35
7.3 Toimitsijoiden nimittäminen .....	36
8 Ampumaohjelma .....	37
8.1 Aseen valmiustilat .....	37
8.2 Kilpailijan valmiustila .....	38
8.3 Ratakomennot .....	38
8.4 Lataaminen, uudelleenlataaminen tai tyhjentäminen ampumaohjelman aikana .....	40
8.5 Liike .....	40
8.6 Avustaminen tai häirintä .....	41
8.7 Tähtäinkuva, tyhjälaukaukset ja ohjelmaan tutustuminen .....	41
9 Pisteytys .....	42
9.1 Yleisiä säännöksiä .....	42
9.2 Pistelaskentamenetelmä .....	43
9.3 Tasatuloksen ratkaisu .....	44
9.4 Taulujen piste- ja rangaistusarvot .....	44
9.5 Taulujen pisteyttämiskäytäntö .....	44
9.6 Tuloksen varmistaminen ja haastaminen .....	45
9.7 Tuloskaavakkeet .....	45
9.8 Vastuu tulosten kirjaamisesta .....	46
9.9 Katoavien taulujen pisteytys .....	47
9.10 Virallinen aika .....	47
9.11 Tuloslaskentaohjelmat .....	48
10 Rangaistukset ja hylkäämiset .....	49

10.1 Toimintavirheet - yleisiä säännöksiä .....	49
10.2 Toimintavirheet - esimerkkejä .....	49
10.3 Hylkääminen - yleisiä säännöksiä .....	50
10.4 Hylkääminen - vahingonlaukaus .....	51
10.5 Hylkääminen - turvaton aseenkäsittely .....	52
10.6 Hylkääminen - epäurheilijamainen käytös .....	53
10.7 Hylkääminen - kielletyt aineet .....	53
11 Vetoomusjury ja sääntöjen tulkinta .....	54
11.1 Yleiset periaatteet .....	54
11.2 Vetoomusjuryn kokoonpano .....	54
11.3 Aikarajat ja järjestys .....	55
11.4 Maksut .....	55
11.5 Toimintatapa .....	55
11.6 Päätös ja siitä seuraavat toimet .....	56
11.7 Kolmannen osapuolen protesti .....	56
11.8 Sääntöjen tulkitseminen .....	56
12 Sekalaiset asiat .....	58
12.1 Liitteet .....	58
12.2 Kieli .....	58
12.3 Vastuuvapauslauseke .....	58
12.4 Sukupuoli .....	58
12.5 Sanasto .....	58
12.6 Mitat .....	61
Liite A1: IPSC kilpailutasot (Level) .....	62
Liite A2: IPSCn hyväksyntä .....	64
1. Divisioonat: .....	64
2. Sarjat .....	64
3. Yksittäiset sarjat .....	64
4. Joukkuesarjat .....	64
Liite A3: Pudotuskaavio [ei käännetty] .....	65
Liite A4: Hyväksytyt asemamäärät .....	66
Liite B1: Taulujen esittäminen .....	67
Liite B2: IPSC-taulu .....	68
Liite B3: IPSC-minitaulu .....	69

Liite C1: IPSC-popperien kalibrointi .....	70
Liite C2: IPSC-popperit .....	72
Liite C3: IPSC-levyt .....	73
Liite C4: Nopeudenmittausraporttilomake .....	74
Liite D1: Open-divisioona .....	75
Liite D2: Standard-divisioona .....	76
Liite D3: Classic-divisioona .....	77
Liite D4: Production-divisioona .....	79
Liite D5: Revolver-divisioona .....	81
Liite E1: Lippaan mittaaminen .....	82
Liite E2: Piirros varusteiden sijoittelusta .....	83
Liite E3a: Production-divisioona - kahvan teippaus .....	84
Liite E3b: Kaikki divisioonat - pistoolin kahvan takaosa .....	85
Liite E4a: Laukaisuvastuksen mittaaminen .....	86
Liite E4b: Piipun pituuden mittaus .....	87
Liite E5: Varustetarkastuslomakkeen malli .....	88
Liite F1: Pisteytyskäsimerkit .....	89
Hakemisto .....	90

# 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")

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

## Muutoshistoria

Versio	Pvm	Muutokset
	24.9.2015	Aloitettu 2015 sääntöjen pohjalta Asiakirja "January 2016 Handgun Rule Amendments" Virheiden korjauksia
	17.10.2015	SAL practical-jaosto
	7.12.2015	SAL kilpailuvaliokunta
Lopullinen	16.12.2015	SAL liittohallitus

Alkuteoksen copyright © 2016

International Practical Shooting Confederation

Box 972, Oakville, Ontario, Canada L6K 0B1

Puh. +1 289 689 4772

Fax +1 208 978 2898

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

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

# 1 Ohjelman suunnittelu

Seuraavassa olevat ohjelmansuunnittelun yleiset periaatteet esittävät kriteerit, vastuut ja rajoitukset, joita ohjelman suunnittelijoiden, IPSC ampumaurheilun arkkitehtinä, tulee noudattaa.

## 1.1 Yleiset periaatteet

- 1.1.1 Turvallisuus - IPSC-kilpailut tulee suunnitella, rakentaa ja viedä läpi huomioiden turvallisuus.
- 1.1.2 Laatu - IPSC-kilpailun arvo määrittyy ohjelmansuunnittelun kilpailullisen haasteen laadusta. Ampumaohjelmat tulee suunnitella ensisijaisesti haastamaan kilpailijan IPSC-ampumataitoa, ei heidän ruumiillista kuntoaan.
- 1.1.3 Tasapaino – Tarkkuus, voima ja nopeus ovat IPSC-ammunnan tasavertaisia elementtejä. Latinaksi ”Diligentia, vis, celeritas” (”DVC”). Oikein tasapainotettu ampumaohjelma riippuu suuresti siinä esitettyjen haasteiden luonteesta. Ohjelmat tulee kuitenkin suunnitella, ja IPSC-kilpailut viedä läpi siten, että kaikkia näitä elementtejä arvioidaan tasapuolisesti.
- 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 lähtömerkin jälkeen pakollisia uudelleenlatauksia tai vaatia tiettyä ampuma-asentoa tai -paikkaa, muutoin kuin alla esitetyin poikkeuksin. Kilpailijaa voidaan kuitenkin ohjata erilaisiin asentoihin tai paikkoihin rakentamalla esteitä, seiniä tai muita fyysisiä rajoitteita.
  - 1.1.5.1 Tason I ja tason II kilpailuiden ei tarvitse noudattaa täsmällisesti vapaan tyylin vaatimusta ja laukausmäärärajoituksia ([katso osio 1.2](#))
  - 1.1.5.2 Lyhyet ohjelmat ja luokitteluohjelmat voivat sisältää pakollisia uudelleenlatauksia ja voivat määrätä ampuma-asennon tai paikan. Mikäli pakollinen uudelleenlataus on määrätty, se on suoritettava sen jälkeen, kun kilpailija ampuu ensimmäistä taulua ja ennen viimeisen taulun ampumista. Rikkomuksista rangaistaan yhdellä toimintavirheellä.
  - 1.1.5.3 Yleiset ohjelmat ja luokitteluohjelmat voivat määrätä vain vahvan tai heikon käden käytön ilman tarvetta pakottaa tilanne fyysisin keinoin (esim. velcro-kiinnikkeet). Vaaditun kohdan jälkeen tulee käyttää yksinomaan määrättyä kättä aseman loppuun saakka.
  - 1.1.5.4 Jos kirjallinen asemakuvaus määrää käytettäväksi vain vahvaa tai heikkoa kättä, sovelletaan [sääntöä 10.2.8](#). Jos kilpailijaa vain vaaditaan kantamaan, pitämään hallussaan tai otteessaan esinettä ampumasuorituksensa aikana, sovelletaan [sääntöä 10.2.2](#).
  - 1.1.5.5 Ohjelman suunnittelijat voivat antaa kilpailijalle vapauden odottaa lähtömerkkiä missä tahansa merkityn ampuma-alueen sisäpuolella.

- 1.1.6 Vaikeus - IPSC-kilpailut tarjoavat vaihtelevia vaikeusasteita. Ampumahaasteesta ei voi valittaa sen olevan kohtuuttoman vaikea. Tämä ei koske ampumiseen liittymättömiä haasteita, joiden tulee kohtuudella sallia eripituisten ja erilaiset ruumiinrakenteet omaavien kilpailijoiden suorittaa tehtävä.
- 1.1.7 Haaste - IPSC-kilpailut tunnistavat täysitehoisten aseiden käytön vaihtelevissa ampumatilanteissa aiheuttaman haasteen. IPSC-kilpailujen täytyy aina käyttää vähimmäisvoimakertoa, 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 12 laukausta suorituksen aikana. Ohjelman suunnitelma ja rakenne ei saa vaatia enempää kuin 9 laukausta mistään yksittäisestä paikasta tai näkymästä.
- 1.2.1.2 Keskipitkä ohjelma - Saa vaatia enintään 24 laukausta suorituksen aikana. Ohjelman suunnitelma ja rakenne ei saa vaatia enempää kuin 9 laukausta mistään yksittäisestä paikasta tai näkymästä eikä sallia kilpailijan ampuvan kaikkia maaleja mistään yksittäisestä paikasta tai näkymästä.
- 1.2.1.3 Pitkä ohjelma - Saa vaatia enintään 32 laukausta suorituksen aikana. Ohjelman suunnitelma ja rakenne ei saa vaatia enempää kuin 9 laukausta mistään yksittäisestä paikasta tai näkymästä eikä sallia kilpailijan ampuvan kaikkia maaleja mistään yksittäisestä paikasta tai näkymästä.
- 1.2.1.4 IPSC:n hyväksymä ohjelmien jakauma on 3 lyhyttä ohjelmaa / 2 keskipitkää ohjelmaa / 1 pitkä ohjelma (Katso taulukko [liitteessä A4](#)).
- 1.2.1.5 Tyhjällä patruunapesällä tai tyhjällä lipaskuilulla / rullalla lähtöjä (katso [osio 8](#)) ei tulisi vaatia enemmässä kuin 25%:ssa kilpailun ampumaohjelmista.

### 1.2.2 Erityiset ohjelmat

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



## 1.3 IPSC:n hyväksyntä

- 1.3.1 IPSC:n hyväksyntää haluavien kilpailun järjestäjien tulee noudattaa ohjelman suunnittelun ja rakentamisen yleisiä periaatteita sekä kaikkia muita voimassa olevia IPSC-sääntöjä ja ohjeita, jotka soveltuvat kyseiseen lajiin. Ampumaohjelmia jotka eivät noudata näitä vaatimuksia ei hyväksytä, eikä niitä saa julkistaa tai ilmoittaa IPSC:n hyväksymänä kilpailuna.
- 1.3.2 IPSC:lle esitettyjä ampumaohjelmien tauluryhmiä, ulkoasuja ja kulisseeja, joita IPSC pitää epäloogisina tai epäkäytännöllisinä, ei tulla hyväksymään (katso erillisen Target Array Book:in viimeisin versio).
- 1.3.3 IPSC:n presidentti, hänen edustajansa tai IPSC:n toimihenkilö (tässä järjestyksessä) voi peruuttaa kilpailun IPSC-hyväksynnän, jos hänen tai heidän mielestään kilpailu tai jokin sen osa:
  - 1.3.3.1 Rikkoo ohjelmansuunnittelun periaatteiden tarkoitusta tai henkeä tai
  - 1.3.3.2 On rakennettu huomattavasti poikkeavalla tavalla hyväksytyyn suunnitelmaan nähden tai
  - 1.3.3.3 Rikkoo mitä tahansa voimassaolevaa IPSC-sääntöä tai
  - 1.3.3.4 Voi todennäköisesti haitata IPSC-ammunnan mainetta tai
  - 1.3.3.5 Mikäli [säännön 6.5.1.1](#) määräyksiä ei ole huomioitu.
- 1.3.4 IPSC-kilpailutasojen vaatimukset ja suositukset on määritelty [liitteessä A1](#).

## 2 Rata ja ohjelman rakenteet

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

### 2.1 Yleiset säännökset

- 2.1.1 Fyysinen rakenne - Järjestävä organisaatio on vastuussa ampumaohjelmien suunnittelusta, fyysisestä rakenteesta ja esitetyistä vaatimuksista ratamestarin hyväksynnän alaisina. Kilpailijoiden, toimitsijoiden ja katsojien vammautuminen on ehkäistävä kohtuuden rajoissa. Ohjelmien suunnittelun tulisi ehkäistä tahattomat vaaralliset toimet, mikäli mahdollista. Kilpailijoita valvovien toimitsijoiden esteetön kulku tulee huomioida.
- 2.1.2 Turvalliset ampumasuunnat - Ampumaohjelmat tulee rakentaa huomioiden turvalliset ampumasuunnat. Turvalliset taulut ja ratarakenteet sekä mahdollisten kimmokkeiden suunnat tulee huomioida. Jos tarpeen, vallien koko ja tarkoituksenmukaisuus tulee tarkistaa osana rakennustyötä. Jos ei muuta ole määritelty, piippulinja saa poiketa 90 astetta joka suuntaan, mitattuna kilpailijan etupuolelta hänen seistessään kohti ampumasuuntaa. Rikkeet käsitellään [säännön 10.5.2](#) mukaisesti.
- 2.1.2.1 Aluejohtajan hyväksyessä voidaan sallia asema- tai ratakohtaisia (kavennettuja tai levennettyjä) ampumasuuntia. Rikkeet käsitellään [säännön 10.5.2](#) mukaisesti. Ampumasuuntien yksityiskohdat ja mahdolliset ehdot (esim. pystysuunnassa rajoitettu piipun suunta pätee vain sormen ollessa liipaisinkaaren sisällä), täytyy julkistaa ennen kilpailua ja sisällyttää kirjalliseen asemakuvaukseen (katso myös [osio 2.3](#))
- 2.1.3 Vähimmäisetäisyydet - Aina kun metallitauluja tai metallista läpäisemätöntä estettä käytetään ampumaohjelmassa, on varmistuttava, että kilpailijat ja kilpailun toimitsijat pysyvät vähintään 7 metrin etäisyydellä niistä, kun niitä ammutaan. Jos mahdollista, tulee tämä tehdä fyysisin estein. Jos rikelinjoja käytetään rajoittamaan etäisyyttä metallitauluihin, tulee ne asettaa vähintään 8 metrin etäisyydelle maaleista, jotta kilpailija epähuomiossa ylittäessään rikelinjan on silti yli 7 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 ampussa kilpailija ei riko turvallista ampumasuuntaa.
- 2.1.5 Radan pinta - Missä mahdollista, radan pinta tulee valmistella kilpailua varten ja pitää kohtuullisen vapaana esteistä, jotta kilpailijoille ja toimitsijoille ei aiheudu kohtuutonta vaaraa. Heikko sää ja kilpailijoiden toimet tulisi myös huomioida. Kilpailun toimitsijat voivat lisätä soraa, hiekkaa tai muuta materiaalia heikentyneelle radan pinnalle koska vain. Kilpailijat eivät voi valittaa tällaisesta radan huoltotoiminnasta.

- 2.1.6 Esteet – Ampumaohjelmaan kuuluvien luonnollisten tai rakennettujen esteiden tulisi kohtuullisesti huomioida erot kilpailijoiden pituudessa ja ruumiinrakenteessa ja näiden tulisi olla rakennettu huomioiden kilpailijoiden, kilpailun toimitsijoiden ja yleisön turvallisuus kohtuuden rajoissa.
- 2.1.7 Yhteiset ampumalinjat - Ampumaohjelmissa, joissa useampi kilpailija ampuu yhtä aikaa (esim. pudotusohjelmat), tulee antaa vähintään 3 metriä vapaata tilaa kilpailijoiden välillä.
- 2.1.8 Taulujen sijoittaminen - taulut täytyy sijoitella huolellisesti siten, että läpiampuminen ei ole mahdollista.
  - 2.1.8.1 Taulujen sijainti tulisi selkeästi merkitä taulutelineisiin taulujen vaihtamista varten. Taulutelineet tulisi kiinnittää tukevasti sijoilleen tai niiden sijainti tulisi merkitä selkeästi, jotta voidaan varmistua yhdenmukaisuudesta kilpailun aikana. Lisäksi taulujen tyypit tulisi merkitä taulutelineisiin ennen kilpailun alkua, jotta voidaan varmistua ettei 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 Paikallaan olevia tauluja (siis niitä joita ei aktivoida) ei saa kallistaa sivusuunnassa kumpaankaan suuntaan yli 90 asteen kulmaan pystysuorasta.
- 2.1.9 Vallit - Kukaan henkilö ei saa kiivetä valleille, ellei ratatuomari erityisesti anna lupaa tähän (katso [osio 10.6](#)).

## 2.2 Ohjelman rakennuskriteerit

Ampumaohjelmaa rakennettaessa voidaan käyttää erilaisia fyysisiä esteitä rajoittamaan kilpailijan liikkumista ja kilpailullisen haasteen lisäämiseksi seuraavasti:

- 2.2.1 Rikelinjat - Kilpailijan liikkumista tulisi ensisijaisesti rajoittaa fyysisin estein, mutta myös rikelinjojen käyttö on sallittua seuraavasti:
  - 2.2.1.1 Ehkäisemään vaarallisen tai epärealistisen lähestymisen tai perääntymisen maalien suuntaan
  - 2.2.1.2 Kuvaamaan fyysisten esteiden tai suojan käyttöä
  - 2.2.1.3 Määrittämään ampuma-alueen tai sen osan rajat
  - 2.2.1.4 Rikelinjat tulee kiinnittää tukevasti paikalleen, niiden tulee olla vähintään 2 cm korkeita maanpinnasta, niiden tulisi olla rakennettu puusta tai muusta jäykästä materiaalista ja niiden tulisi olla saman värisiä (mielellään punaisia) kilpailun jokaisella asemalla. Ellei rikelinjoilla rajata ampuma- aluetta kokonaan, niiden tulee olla vähintään 1,5 metrin mittaisia, mutta niiden tulkitaan jatkuvan loputtomiin (katso myös [sääntö 4.4.1](#)).
  - 2.2.1.5 Jos asemalla on rikelinjoin selkeästi rajattu käytävä tai selkeästi erotettu ampuma-alue, kilpailija joka oikaisee astuen maahan käytävän tai

ampuma-alueen rajojen ulkopuolelle, saa toimintavirheen jokaisesta laukauksesta, joka on ammuttu oikaisun aloittamisen jälkeen.

- 2.2.2 Esteet - Ampumaohjelmat voivat sisältää esteitä, joista kilpailijan on kiivettävä yli. Nämä esteet eivät saa olla 2 metriä korkeampia. Yli 1 metrin korkuisien esteiden yhteydessä tulee olla turvallisesti rakennettuja kiipeämisapuja seuraavasti:
- 2.2.2.1 Esteiden tulee olla tukevasti kiinnitettyjä ja tuettuja taatakseen riittävän tuen käytön aikana. Aina kun mahdollista, tarpeettoman terävät tai karkeat pinnat tulee poistaa, jotta kilpailijoiden ja kilpailun toimitsijoiden loukkaantumisriski vähenee.
  - 2.2.2.2 Esteen laskeutumispuolen tulee olla vapaa esteistä tai luonnollisista vaaroista.
  - 2.2.2.3 Kilpailijoille tulee antaa mahdollisuus kokeilla tällaisia esteitä ennen ampumasuoritustaan.
  - 2.2.2.4 Kilpailijaa ei saa pakottaa koteloiimaan asettaan ennen tällaisen esteen ylitystä.
- 2.2.3 Seinät - tulee rakentaa seuraavalla tavalla:
- 2.2.3.1 Niiden tulee olla riittävän korkeita ja vahvoja toimiakseen tarkoituksessaan. Ellei tarjolla ole ampuma-alustaa tai vastaavaa, vähintään 1,8 metrin korkuisen seinän tulkitaan jatkumaan loputtomiin ylöspäin (katso myös [sääntö 10.2.11](#)).
  - 2.2.3.2 Niiden tulisi sisältää reunoistaan taaksepäin suuntautuvat rikelinjat maan tasalla.
- 2.2.4 Tunnelit - Tunneli johon kilpailijan täytyy mennä tai kulkea läpi pitää rakentaa soveltuvasta materiaalista, minkä tahansa mittaiseksi. Tunnelissa tulee kuitenkin olla riittävästi aukkoja, jotta kilpailun toimitsijat voivat turvallisesti seurata kilpailijan toimintaa. Tunnelin suun reunat tulee suojata kilpailijan ja kilpailun toimitsijan loukkaantumisen ehkäisemiseksi. Ohjelman suunnittelijan tulee selkeästi määrätä tunnelin sisäänmeno- ja poistumisalueet, sekä rajoitukset mikäli tunnelin sisältä ammutaan tauluja (esim. rikelinjat). Katso myös [sääntö 10.5.4](#).
- 2.2.5 "Cooper" tunnelit - ovat tunneleita, joissa pystyseiniä päällä on irrallista materiaalia (esim. rimoja), joka voi pudota kilpailijan tahattomien toimien seurauksena (katso [sääntö 10.2.5](#)). Tällainen tunneli voidaan rakentaa halutun korkeiseksi, mutta irtomateriaalin tulee olla riittävän kevyttä, jotta se ei aiheuta loukkaantumisvaaraa pudotessaan. Katso myös [sääntö 10.5.4](#).
- 2.2.6 Aseman kulissit - Jos esineet ovat tarkoitettu tukemaan kilpailijaa liikkeen tai ammunnan aikana, niiden tulee olla rakennettu kilpailijan ja kilpailun toimitsijoiden turvallisuus etusijalla. Kulissien tulee sallia kilpailun toimitsijoiden seurata ja hallita kilpailijan toimintaa turvallisesti kaikissa tilanteissa. Kulissien tulee kestää kaikkien kilpailijoiden käyttö.
- 2.2.7 Ikkunat ja reiät - Tulee sijoittaa korkeudelle, johon suurin osa kilpailijoista yltää. Lisäksi tukeva alusta on oltava pyynnöstä saatavilla, ilman rangaistusta.

## 2.3 Muutokset ohjelman rakenteisiin

- 2.3.1 Kilpailun toimitsijat voivat ratamestarin ennakkosuostumuksella muuttaa ampumaohjelman rakenteita tai suoritus tapaa mistä syystä tahansa. Tällaiset muutokset tulisi suorittaa ennen aseman aloitusta.
- 2.3.2 Muutoksista täytyy ilmoittaa kaikille kilpailijoille niin pian kuin mahdollista. Vähimmäisvaatimuksena ampumaohjelman vastuullisen toimitsijan tulee kertoa tästä kilpailijoille, kun asemakuvaus luetaan ryhmälle.
- 2.3.3 Jos ratamestari hyväksyy minkä tahansa tällaisen muutoksen tulee hänen joko:
- 2.3.3.1 Sallia ampumaohjelman jatkamisen siten, että muutos vaikuttaa vain kilpailijoihin, jotka eivät vielä ole suorittaneet kyseistä asemaa. Jos muutos johtuu kilpailijan toiminnasta, tulee kyseisen kilpailijan uusia ampumasuorituksensa muutetulla asemalla, [säännön 2.3.4.1](#) mukaan; tai
  - 2.3.3.2 Jos mahdollista, vaatia kaikkia kilpailijoita uusimaan ampumasuorituksensa mitätöiden kaikki aiemmat tulokset kilpailutuloksista.
  - 2.3.3.3 Jos kilpailija kieltäytyy ratatuomarin määräämästä uusinnasta, tämän säännön mukaisesti tai muusta syystä, nollataan hänen tuloksensa kyseiseltä asemalta, riippumatta mahdollisesta aiemmasta tuloksesta.
- 2.3.4 Jos ratamestari (kuultuaan kilpailunjohtajaa) toteaa, että fyysinen tai toiminnallinen muutos aiheuttaa kilpailullisen epätasa-arvoisuuden ja on mahdotonta uusia kaikkien kilpailijoiden ampumasuoritusta asemalla tai asema on muuttunut sopimattomaksi tai käyttökelvottomaksi mistä tahansa syystä, tulee kyseinen asema ja kaikki siihen liittyvät kilpailijoiden tulokset poistaa kilpailutuloksista.
- 2.3.4.1 Kilpailija joka on hylätty asemalla, joka myöhemmin poistetaan kilpailusta, voidaan palauttaa kilpailuun, mikäli hänen valituksensa korkein käsittelevä aste (ratamestari tai vetoomusjury) katsoo, että hylkäys johtui välittömästi aseman poistamisen aiheuttaneista seikoista.
- 2.3.5 Huonon sään vallitessa, ratamestari voi määrätä kaikki paperitaulut suojattavaksi läpinäkyvillä suojuksilla tai niiden päälle asennettavilla suojilla. Kilpailijat eivät voi valittaa tästä määräyksestä (katso [sääntö 6.6.1](#)). Tällaiset suojat tulee asentaa kaikkiin maaleihin samaksi aikajaksoksi, kunnes ratamestari kumoaa määräyksen.
- 2.3.6 Jos ratamestari (yhdessä kilpailun johtajan kanssa) toteaa, että sää- tai muut olosuhteet vaikuttavat tai voivat todennäköisesti vaikuttaa kilpailun turvallisuuteen tai läpivientiin, voi hän määrätä kaiken ampumatoiminnan keskeytettäväksi siihen asti, kunnes hän antaa luvan ammunnan jatkamiseen.

## 2.4 Aseenkäsittelyalueet

- 2.4.1 Järjestävän organisaation vastuulla on rakentaa ja sijoittaa riittävä määrä aseenkäsittelyalueita kilpailuun. Näiden tulisi olla selkeästi merkittyjä ja sijoitettu sopivasti.
- 2.4.2 Aseenkäsittelyalueen tulee sisältää pöytä ja piipun suunnan sekä rajojen merkinnät selkeästi. Jos alue sisältää tausta- tai reunavallit, niiden tulee olla rakennettu kestäväksi luodin iskemä. Tournament tai pitkien aseiden kilpailuissa aseenkäsittelyalueen tulee sisältää riittävästi asetelineitä aseenkäsittelyyn 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 aseenn ottaminen suojuksesta tai laittaminen suojukseen, sekä koteloiminen.
- 2.4.3.2 Vedon, tyhjälaukauksen ja koteloinnin harjoittelu lataamattomalla aseella.
- 2.4.3.3 Harjoitella lataamista ja tyhjentämistä tyhjällä lippaalla tai aseenn toiminnan käyttämistä (cycle the action of firearm).
- 2.4.3.4 Suorittaa aseenn tai osien tai muiden varusteiden tarkistusta, purkamista, puhdistusta, korjausta ja huoltoa
- 2.4.4 Aseenkäsittelyalueella ei saa käsitellä patruunoita tai harjoituspatruunoita irrallaan, pakattuna tai lippaissa tai pikalatureissa missään tilanteessa (katso [sääntö 10.5.12](#)).

## 2.5 Koeammunta / kohdistusrata

- 2.5.1 Jos kilpailussa on käytettävissä koeammunta rata, tulee sen olla ratatuomarin valvonnan ja hallinnan alla.
- 2.5.2 Kilpailijat voivat kokeilla aseidensa ja 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 Kauppiat (yksityishenkilöt, yritykset tai muut yhteisöt, jotka esittelevät tai myyvät tavaraa IPSC kilpailussa) ovat yksin vastuussa tuotteidensa turvallisuudesta ja turvallisesta käsittelystä, sekä vastuussa siitä, että heidän tuotteensa eivät ole vaarallisia kenellekään henkilölle esiteltäessä. 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 noudattaa ohjeita omien tuotteidensa suhteen.
- 2.6.3 Kilpailijat saavat käsitellä kauppiaiden aseita lataamattomina, mikäli pidetään kohtuullisesti huolta, että aseilla ei osoitella ketään henkilöä käsittelyn aikana.
- 2.6.4 Kilpailijat eivät saa vetää kotelosta tai koteloida aseitaan kauppiasalueella (katso [sääntö 10.5.1](#)). Kilpailijat jotka hakevat asesepän palveluita aseelleen tulee ensin laittaa aseensa pussiin tai aselaukkuun osoitetulla aseenkäsittelyalueella, ennen kuin he antavat aseensa kauppiaille kauppiasalueella.

## 2.7 Hygienia-alueet

- 2.7.1 Riittävä määrä hygienia-alueita, sisältäen käsiennpuhdistustarvikkeita 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 sanatarkasti kaikille ryhmille. Ratatuomari voi näyttää hyväksyttävän lähtöasennon ja aseiden valmiustilan.
- 3.2.3 Ratamestarin voi muokata kirjallista asemakuvausta koska tahansa selkeyden, yhdenmukaisuuden tai turvallisuuden vuoksi (katso [osio 2.3](#)).
- 3.2.4 Kun kirjallinen asemakuvaus on luettu kilpailijoille ja siitä esiintyneisiin kysymyksiin on vastattu, tulisi kilpailijoiden antaa tutustua ampumaohjelmaan järjestäytyneesti. Ratatuomari määrää tutustumiseen sallitun ajan ja tämän tulisi olla sama kaikille kilpailijoille. Jos ampumaohjelma sisältää liikkuvia maaleja tai vastaavia, näiden toiminta tulisi esitellä samalla tavalla kaikille kilpailijoille.

### 3.3 Paikalliset, alueelliset tai kansalliset säännöt

- 3.3.1 IPSC-kilpailuja hallinnoidaan lajin mukaisin säännöin. Järjestävät organisaatiot eivät saa toimeenpanna paikallisia sääntöjä muutoin kuin noudattaakseen paikallisia lakeja. Mitä tahansa vapaaehtoisesti omaksuttuja sääntöjä, jotka ovat näiden

sääntöjen vastaisia, ei saa käyttää IPSC-kilpailuissa ilman aluejohtajan ja IPSC:n hallituksen erityistä lupaa.



## 4 Ratalaitteet

### 4.1 Maalitaulut - yleiset periaatteet

- 4.1.1 IPSC-pistoolikilpailuissa saa käyttää vain sellaisia tauluja, jotka ovat IPSC:n yleiskokouksen hyväksymiä ja täyttävät [liitteissä B ja C](#) esitetyt vaatimukset.
- 4.1.1.1 Mikäli yksi tai useampi taulu kilpailussa ei täytä esitettyjä vaatimuksia, eikä vaatimusten mukaisia korvaavia tauluja ole saatavilla, ratamestarin on päätettävä ovatko poikkeamat hyväksyttäviä kyseisessä kilpailussa, ja mitkä näiden sääntöjen [osion 2.3](#) kohdat tulevat tällöin sovellettaviksi. Ratamestarin toimivalta rajoittuu tähän nimenomaiseen kilpailuun eikä muodosta ennakkotapausta samalla alueella järjestettäviin muihin kilpailuihin eikä poikkeavien taulujen käyttämiseen muissa kilpailuissa.
- 4.1.2 IPSC-kilpailussa ammuttavien taulujen tulee olla keskenään samanvärisiä seuraavasti:
- 4.1.2.1 IPSC-tilun ja IPSC-minitaulun ampuma-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 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).
- 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](#)). Pelkästään kokonaisia paperitauluja ei saa käyttää läpäisemättömänä suojana.
- 4.1.4.2 Suoja, jonka tarkoitus on vaikeuttaa taulun näkemistä katsotaan läpäiseväksi. Laukaukset jotka ammutaan läpäisevän suojan läpi ammuttavan taulun osuma-alueelle, tulkitaan osumiksi. Laukaukset, jotka ammutaan läpäisevän suojan läpi sakkotauluun, rangaistaan normaalisti. Kaikki läpäisevän suojan takana olevat taulut täytyy jättää kokonaisiksi. Läpäisevän suojan takana olevista tauluista tulee olla suojan 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 minitaulun 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-pistoolikilpailuissa on sallittua käyttää kahden kokoisia paperitauluja (katso [liite B](#)). IPSC-minitaulu on tarkoitettu kuvaamaan pidemmälle sijoitettua IPSC-taulua. Molempia kokoja voidaan käyttää samassa tauluryhmässä mikäli tauluryhmän kaikki minitaulut on sijoitettu vähintään 2 metriä ko. tauluryhmän kauimmaista täysikokoista taulua pidemmälle (ts. mikäli tauluryhmän kauimmainen täysikokoinen taulu on 15 m ampujasta, lähimmän minitaulun tulee olla vähintään 17 m etäisyydellä).
- 4.2.2 Paperitaulujen etupuolessa on oltava selvästi merkityt rajaviivat ja 0,5 cm (minitauluissa 0,3 cm) reuna-alueet, joiden ei kuitenkaan tulisi olla nähtävissä yli 10 metrin etäisyyksille. Voima palkitaan IPSC-pistooli- ja kiväärkilpailuissa pistealueilla.
- 4.2.2.1 Paperisten sakkotaulujen etupuolessa on oltava selvästi merkitty reuna-alue. Mikäli sakkotauluissa ei ole reuna-aluetta, on ratamestarin varmistettava siitä, että kaikkiin sakkotauluihin merkitään 0,5 cm (minitauluissa 0,3 cm) reuna-alueet piirtäen tai muulla keinoin.
- 4.2.3 Mikäli paperitaulun osuma-alue halutaan osittain piilottaa, ohjelman suunnittelijat voivat kuvata läpäisemättömä 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 (minitauluissa 0,3 cm) reuna-alue, jonka pitää ulottua koko leikatun osuma-alueen pituudelle (katso [sääntö 4.2.2](#)); tai
- 4.2.3.3 Tarkasti rajaten selvästi erottuvalla värillä maalaamalla tai teippaamalla osa, jonka ajatellaan jäävän läpäisemättömän suojan taakse.
- 4.2.3.4 Kun paperitauluja piilotetaan, leikataan, maalataan tai teipataan, kaikista pistealueista tulee jäädä näkyviin ainakin osa.
- 4.2.4 Läpäisemättömän suoja (tai sakkotaulut) eivät saa kokonaan peittää A-aluetta osittain peitetyissä ammuttavissa tauluissa.

## 4.3 IPSC:n hyväksymät taulut - 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 ratalaittehäiriöiksi (katso [sääntö 4.6.1](#)).
- 4.3.1.3 Metallitauluissa eikä metallisissa sakkotauluissa ei ole reuna-aluetta.

- 4.3.1.4 Ammuttava metallitaulu tulkataan osumaksi ainoastaan silloin, kun sitä on ammuttu ja se putoaa tai kaatuu.
- 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.
- 4.3.2.2 IPSC-minipopperit on tarkoitettu kuvaamaan pidemmälle sijoitettua IPSC-poppereita. Molempia kokoja voidaan käyttää samassa tauluryhmässä mikäli kaikki minipopperit on sijoitettu vähintään 2 metriä ko. tauluryhmän kauimmaista täysikokoista ammuttavaa tai sakkopopperia pidemmälle (ts. mikäli tauluryhmän kauimmaisoin täysikokoinen ammuttava tai sakkopopperi on 15 m ampujasta, lähimmän minipopperin tulee olla vähintään 17 m etäisyydellä).
- 4.3.3 IPSC-levyt
- 4.3.3.1 Erikokoisia metallilevyjä voidaan käyttää maalitauluina (katso [liite C3](#)).
- 4.3.3.2 Levyt eivät tunnusta voimaa. Niitä ei kalibroida eikä niiden kalibrointia voi haastaa.
- 4.3.3.3 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 Metalliset sakkopopperit ja -levyt voidaan suunnitella joko osumasta putoaviksi tai kaatuviksi tahi sitten pystyyn jääviksi. Molemmissa tapauksissa ne on osuman jälkeen maalattava uudelleen. Mikäli maalaus jää tekemättä, ei seuraavia ampujia voida rangaista osumista.
- 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 ja savikiekot eivät ole hyväksytyjä tauluja IPSC-pistoolikilpailuissa, eikä niitä saa myöskään käyttää rikelinjoina tai muuten tuottamaan rangaistuksia.
- 4.4.2 Synteettisiä tauluja (esimerkiksi "itsepaikkautuvat" taulut jne.), joita toisinaan käytetään sisäradoilla, ei saa käyttää tason III tai korkeampiarvoisissa kilpailuissa. Näitä voidaan kuitenkin käyttää aluejohtajan etukäteen antamalla kirjallisella luvalla tason I ja tason II kilpailuissa.

## 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 ratatuomarin 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 Pienin sallittu patruunan kaliberi pistooleille IPSC-kilpailussa on 9x19 mm. Pienin sallittu luodin halkaisija on 9 mm (.354 tuumaa).
- 5.1.3 Tähtäimet  
IPSC:n hyväksymät tähtäintyytit ovat:
- 5.1.3.1 "Avotähtäimet" ovat aseeseen kiinnitetyt tähtäyslaitteet, jotka eivät koostu sähköisistä virtapiireistä tai linseistä. Valokuitua ei tulkita linssiksi.
- 5.1.3.2 "Optiset/elektroniset tähtäimet" ovat aseeseen kiinnitetyt tähtäyslaitteet, jotka sisältävät sähköisiä virtapiirejä tai linsejä.
- 5.1.3.3 Ratamestarilla on lopullinen päätösvalta liittyen tähtäinten luokitteluun tai niiden sääntöjenmukaisuuteen IPSC-kilpailussa, mukaan lukien divisioonakohtaiset säännöt [liitteessä D](#).
- 5.1.4 Ellei divisioonassa ole toisin määrätty (katso [liite D](#)), aseiden laukaisuvastukselle ei ole rajoituksia. Laukaisumekanismien tulee kuitenkin aina toimia turvallisesti.
- 5.1.5 Liipaisimet tai liipaisinkengät, jotka ulottuvat liipaisinkaaren leveyden ulkopuolelle ovat erityisesti kiellettyjä.
- 5.1.6 Aseiden tulee olla käyttökelpoisia ja turvallisia. Ratatuomari voi koska hyvänsä vaatia kilpailijoiden aseet tai varusteet turvallisuustarkastukseen. Jos ratatuomari katsoo minkä tahansa esineen käyttökelvottomaksi tai vaaralliseksi, on se poistettava kilpailukäytöstä, kunnes ratamestari hyväksyy kyseisen esineen riittävän hyvin korjatuksi (katso myös [sääntö 5.7.5](#)).
- 5.1.7 Kilpailijoiden tulee käyttää samaa asetta ja tähtäintyyppiä kilpailun kaikissa ampumaohjelmissa. Jos kuitenkin kilpailijan ase tai tähtäimet muuttuvat käyttökelvottomiksi tai turvattomiksi kilpailun aikana, tulee kilpailijan pyytää lupa ratamestarilta, mikäli kilpailija haluaa käyttää sijaisasetta tai tähtäimiä. Ratamestari voi antaa luvan sijaisaseen tai tähtäimien käyttöön jos:
- 5.1.7.1 Sijaisase täyttää divisioonan vaatimukset; ja
- 5.1.7.2 Kilpailija ei saa kilpailullista etua käyttämällä sijaisasetta; 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](#).
- 5.1.9 Kilpailija ei saa koskaan käyttää tai kantaa enempää kuin yhtä asetta ampumaohjelman aikana (katso [sääntö 10.5.7](#))
- 5.1.10 Pistoolit, joissa on minkäänlainen olkatuki tai etukahva ovat kiellettyjä (katso [sääntö 10.5.15](#)).

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

## 5.2 Kotelo ja muut kilpailijan varusteet

- 5.2.1 Kantaminen ja säilytys - pistoolia tulee kantaa lataamattomana joko laukussa tai pussissa, joka on tarkoitettu tai soveltuu aseiden turvalliseen kuljetukseen tai kotelossa, joka on turvallisesti kiinnitetty kilpailijan vyöhön. Rikkomuksissa sovelletaan [sääntöä 10.5.13](#).
- 5.2.1.1 Jos kilpailija saapuu IPSC-kilpailuun hallussaan ladattu ase, tulee hänen välittömästi ilmoittautua ratatuomarille, joka valvoo aseiden tyhjentämisen. Jos kilpailija ei menettele näin voidaan häneen soveltaa [sääntöä 10.5.13](#).
- 5.2.1.2 Kotelossa kannetussa pistoolissa tulee olla lipaskuilu tyhjänä ja vasara tai iskuri virittämättömänä. Ensimmäisestä rikkeestä tulee antaa varoitus, mutta saman kilpailun aikana esiintyvään toiseen rikkeeseen sovelletaan [sääntöä 10.6.1](#).
- 5.2.2 Käsittely - Kilpailija ei saa käsitellä aseita muutoin kuin aseenkäsittelyalueen rajojen sisäpuolella tai ratatuomarin suoran valvonnan ja käskytyksen alaisena. Sana "käsitellä" sisältää aseiden koteloinnin tai kotelosta poiston vaikka ase olisi suojuksessa tai kokonaan tai osittain koteloidun aseiden "pukemisen" kilpailijan päälle. Rikkomuksiin sovelletaan [sääntöä 10.5.1](#).
- 5.2.3 Ellei kirjallisessa asemakuvauksessa toisin mainita, tulee kotelon ja muut varusteet sisältävä vyö olla puettuna vyötärön korkeudella. Vyö tai alusvyö tai molemmat tulee olla joko pysyvästi ommeltu vyötärölle tai kiinnitettyinä vähintään kolmella vyölenkillä housuihin.
- 5.2.3.1 Naispuoliset kilpailijat noudattavat kaikissa divisioonissa edellä olevaa sääntöä, paitsi asevyötä voidaan pitää lantion korkeudella. Jos vyötärön korkeudella pidetään toista vyötä, tulee kotelo ja kaikki varusteet asentaa alempaan vyöhön.
- 5.2.4 Varapatruunat, lippaat ja pikalaturit tulisi kantaa tarkoitukseen suunnitelluissa kantimissa. ylimääräisten lippaiden tai pikalatureiden kantaminen housujen takataskuissa on myös sallittu.
- 5.2.4.1 Milloin kilpailijan lähtötila vaatii lippaita tai pikalatureita sijoitettavaksi pöydälle tai vastaavalle alustalle, voidaan ne poimia ja niitä kantaa lähtömerkin jälkeen missä vain riippumatta divisioonakohtaisista säännöistä.
- 5.2.4.2 Ellei kirjallisessa asemakuvauksessa määrätä tai ratatuomari vaadi, ei kilpailija saa muuttaa tai siirtää kotelon ja varusteiden paikkaa asemien välillä.
- 5.2.5 Mikäli divisioonakohtaiset säännöt määrittelevät suurimman sallitun etäisyyden pistoolille ja varusteille kilpailijan vartalosta, voi ratatuomari tarkistaa säännön noudattamisen mittaamalla lyhimmän etäisyyden kilpailijan vartalon ja pistoolin kahvan tai latausvälineiden keskikohdan välillä.
- 5.2.5.1 Mittaus suoritetaan kilpailijan seistessä rennosti (katso [liite E2](#)).

- 5.2.5.2 Kuka tahansa kilpailija, joka epäonnistuu kyseisessä kokeessa ennen lähtömerkkiä, vaaditaan säätämään koteloaan tai varusteitaan säännönmukaisiksi divisioonan mukaan. Ratamestari voi antaa myönnytyksiä näihin vaatimuksiin ruumiinrakenteeseen liittyvien seikkojen johdosta. Jotkin kilpailijat eivät välttämättä pysty täysin noudattamaan näitä vaatimuksia.
- 5.2.6 Pistoolikilpailut eivät saa vaatia tietyn merkkisen tai tyyppisen kotelon tai varusteiden käyttöä. Ratamestari voi kuitenkin todeta kilpailijan kotelon vaaralliseksi ja määrätä kilpailijan korjaamaan sen turvallisiksi. Jos korjaus ei ole mahdollista on kotelo poistettava kilpailusta. Jos kotelossa on kiinnitysremmi tai -läppä tulee se kiinnittää tai sulkea ennen "Standby" komentoa (katso [sääntö 8.3.3](#))
- 5.2.7 Kilpailijan ei saa antaa aloittaa ampumasuoritusta useamman kuin yhden kotelon kanssa tai käyttäen:
- 5.2.7.1 Kainalokotelo tai reisikotelo, paitsi [säännön 5.2.8](#) mukaan;
- 5.2.7.2 Kotelo jossa pistoolin kahvan takaosa sijaitsee asevyön yläreunan alapuolella (katso [liite E3b](#)), paitsi [säännön 5.2.8](#) mukaan;
- 5.2.7.3 Kotelo joka sallii koteloidun pistoolin piipun osoittaa pidemmälle kuin 1 metrin kilpailijan jaloista normaalissa seisoma-asennossa;
- 5.2.7.4 Kotelo joka ei täysin estä pistoolin liipaisimen näkymistä tai aktivointia pistoolin ollessa koteloituna.
- 5.2.8 Kilpailijoilla, jotka kilpailunjohtajan tulkinnan mukaan ovat aktiivista lainvalvonta- tai sotilashenkilökuntaa, voi olla oikeus käyttää virkakoteloaan ja varusteitaan. Ratamestarilla on kuitenkin lopullinen päätösvalta kyseisten varusteiden turvallisuudesta ja soveltuvuudesta IPSC-kilpailuun.
- 5.2.9 Kilpailijat jotka ovat ratamestarin näkemyksen mukaan pysyvästi ja huomattavasti vammautuneita, voivat saada myönnytyksiä kotelon tyyppin ja sijainnin suhteen. Ratamestarilla on kuitenkin lopullinen päätösvalta kyseisten varusteiden turvallisuudesta ja soveltuvuudesta IPSC-kilpailuun.
- 5.2.10 Joissain divisioonissa (katso [liite D](#)) pistooli, kotelo eivätkä varusteet eivät saa ulottua [liite E2](#):ssa kuvatun linjan etupuolelle. Jos ratatuomari havaitsee tällaisen esineen olevan tämän säännön vastaisesti, tulee se turvallisesti ja pikaisesti korjata. Jos korjaaminen ei ole mahdollista pätee [sääntö 6.2.5.1](#).

## 5.3 Asianmukainen vaatetus

- 5.3.1 Maastokuvioisten tai vastaavien poliisi- tai sotilasarasteiden käyttäminen, lukuun ottamatta kilpailijoita jotka ovat poliisi- tai sotilashenkilöitä, ei ole suositeltavaa. Kilpailunjohtajalla on lopullinen päätäntävalta kiellettyjen asusteiden suhteen.

## 5.4 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 valojuovapatruunat ovat kiellettyjä IPSC-kilpailuissa (katso [sääntö 10.5.15](#)).
- 5.5.5 Patruunat, joista lähtee useampi kuin yksi luoti tai muu pisteisiin oikeuttava projektiili yhdestä patruunasta ovat kiellettyjä IPSC-kilpailuissa (katso [sääntö 10.5.15](#))
- 5.5.6 Patruunat, jotka ovat ratatuomarin näkemyksen mukaan vaarallisia on välittömästi poistettava kilpailusta (katso [sääntö 10.5.15](#)).

## 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 voimakerroin. Jos kilpailussa ei ole käytettävissä luodinnopeusmittaria, ei kilpailijan ilmoittamaa 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 pahvitauluissa. 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 kalibrintiaseella, 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 vaa'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 läsnäoloaan 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:

$$\text{voimakerroin} = \frac{\text{luodin paino}_{\text{graaania}} \times \text{nopeuksien keskiarvo}_{\text{jalkaa/s}}}{1000}$$

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 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 minimivoimakerrointa, 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 voimakerrointa käyttäen 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 nollatulosaikakaus.

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 10.5.8](#)).

5.7.3 Mikäli kilpailija ei pysty korjaamaan aseensa toimintahäiriötä kahden minuutin sisällä tai mikäli kilpailija keskeyttää suorituksensa muusta syystä, tulee hänen osoittaa ase turvallisesti ampumasuuntaan ja ilmoittaa ratatuomarille, joka keskeyttää ampumaohjelman normaalisti. Ampumaohjelma pisteytetään sellaisenaan, mukaan lukien kaikki ohilaukaukset ja rangaistukset.

5.7.4 Kilpailija ei saa missään olosuhteissa poistua ampumaohjelmasta hallussaan ladattu ase (katso [sääntö 10.5.13](#))

5.7.5 Kun ase on rikkoutunut edellä mainituilla tavoilla, kilpailija ei saa uusia ampumasuoritustaan. Tämä koskee myös tilannetta, jossa ase on katsottu käyttökelvottomaksi tai vaaralliseksi ampumaohjelman aikana (katso [sääntö 5.1.6](#)).

5.7.6 Tilanteessa, jossa ratatuomari keskeyttää ampumaohjelman 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 merkityillä 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 toimitsijalle. 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 asetyyppeä (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.

### 6.2 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 tunnustaa 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 divisioonaan joka ratamestarin tulkinnan mukaan parhaiten soveltuu käytetyille varusteille. Jos ratamestarin näkemyksen mukaan sopivaa divisioonaa ei ole saatavilla, kilpailija ampuu kilpailun ilman tulosta.
- 6.2.5.1 Jos kilpailija ei täytä divisioonansa varuste- tai muita vaatimuksia aloitusmerkin jälkeen sijoitetaan hänet Open-divisioonaan, mikäli se on kilpailussa mukana. Muussa tapauksessa kilpailijan tuloksia ei syötetä kilpailun tuloksiin. Open-divisioonassa kilpailevien kilpailijoiden, jotka eivät täytä Open-divisioonan vaatimuksia aloitusmerkin jälkeen, tuloksia ei syötetä kilpailun tuloksiin.
- 6.2.5.2 Jos kilpailijan divisioona määrätään tai vaihdetaan edellä olevilla tavoilla, täytyy siitä ilmoittaa hänelle mahdollisimman nopeasti. Ratamestarin päätös näissä asioissa on lopullinen.
- 6.2.5.3 Kilpailija, jonka divisioona vaihdetaan Open-divisioonaan [säännön 6.2.5.1](#) mukaisesti, on siitä eteenpäin [liite D1](#):n säännösten alainen, mutta hän tulee käyttää edelleen samaa asetta ja tähtäimiä, paitsi [säännön 5.7.1](#) tilanteessa. Jos kilpailijan patruunat täyttävät Open Major voimakertoimen, hänen kilpailutuloksensa muokataan vastaavasti.
- 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 sijoitella ryhmiin sen mukaan, kuinka ko maajoukkueet sijoittuivat edellisessä vastaavassa tapahtumassa, vaikka joukkueessa ampuisivatkin eri henkilöt.
- 6.4.1.3 Tason IV tai korkeamman tasoissa kilpailuissa alueellisen joukkueen kaikkien jäsenten tulee kilpailla samassa ryhmässä varsinaisessa kilpailussa.
- 6.4.2 Yhden kilpailijan tulokset voidaan laskea vain yhteen joukkuetulokseen, ja kaikkien joukkueen jäsenten täytyy ampua samassa divisioonassa.
- 6.4.2.1 Divisioona ja sarja, jossa kilpailija ampuu, määrittää hänen kelpoisuutensa joukkueeseen (esim. Standard-divisioonassa ampuva kilpailija ei voi olla Open-divisioonan joukkueessa). Lady-sarjaan rekisteröity naisampuja ei voi olla ikäkausisarjan joukkueessa eikä päinvastoin. Kilpailija, joka ampuu jossakin sarjassa, voi olla kyseisen divisioonan yleiskilpailun joukkueessa.
- 6.4.3 Joukkueessa voi olla korkeintaan neljä jäsentä, mutta joukkuetulokseen lasketaan kolme parasta lopputulosta ko joukkueen ampujien virallisista tuloksista.
- 6.4.4 Mikäli joukkueen jäsen vetäytyy kilpailusta mistä hyvänsä syystä ennen kuin hän on suorittanut kaikki asemat, hänen tuloksensa lasketaan mukaan joukkuetuloksiin. Kyseinen joukkue ei kuitenkaan saa vaihtaa vetäytynyttä jäsentään toiseen ampujaan.
- 6.4.5 Mikäli joukkueen jäsen ei kykene aloittamaan kilpailua, hänet voidaan kilpailunjohtajan suostumuksella vaihtaa toiseen ampujaan, joka ei ole vielä aloittanut omaa kilpailusuoritustaan.
- 6.4.6 Mikäli joukkueen jäsen hylätään kilpailusta, hylätyn jäsenen tulokset lasketaan nolaksi jokaiselta asemalta. Hylättyä joukkueen jäsentä ei saa korvata toisella.

## 6.5 Kilpailijan asema ja valtuutus

- 6.5.1 Kaikkien kilpailijoiden ja kilpailun toimitsijoiden tulee olla vakituisen asuinpaikkansa IPSC-alueen henkilöjäseniä. Asuinpaikka määritellään siksi alueeksi, jossa henkilö on normaalisti asunut vähintään 183 päivää kilpailun alkupäivän kuukautta edeltäneistä 12 kuukaudesta. Asuminen tarkoittaa fyysistä läsnäoloa eikä liity kansalaisuuteen tai muuhun osoitteeseen. Näiden 183 päivän ei tarvitse olla peräkkäisiä eikä niiden tarvitse olla 12 kuukauden ajanjakson viimeisiä päiviä.
- 6.5.1.1 Kilpailun järjestäjät eivät missään tapauksessa saa hyväksyä kilpailijaa tai kilpailun toimitsijaa toiselta alueelta, ilman kyseisen alueen aluejohtajan



vahvistusta kilpailijan tai kilpailun toimitsijan kelpoisuudesta osallistua kyseiseen kilpailuun.

- 6.5.1.2 Kilpailijat jotka normaalisti asuvat maassa tai maantieteellisellä alueella, joka ei ole sidoksissa IPSC:n, voivat liittyä IPSC:n sidoksissa olevaan alueeseen ja voivat kilpailla kyseisen alueen nimissä, mikäli IPSC:n hallitus ja kyseisen alueen aluejohtaja hyväksyvät tämän. Jos kilpailijan maa tai maanosia tämän jälkeen hakee IPSC:n sitoutumista, kilpailijan tulee liittyä kyseisen alueen jäseneksi sitoutumisprosessin 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 osiossa 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, nitojat, niitit, kirjoitusalusat jne.) sekä täydentää ratatuomarien virvokkeet (ratamestarin alaisuudessa).
- 7.1.5 Ratamestari ("RM") - Ratamestarilla on ylin määräysvalta kaikkiin henkilöihin ja toimiin radalla, mukaan lukien radan turvallisuus, ampumaohjelmien toiminta ja näiden sääntöjen toimeenpano. Kaikki hylkäykset ja protestit on tuotava hänen tietoonsa. Ratamestarin nimeää yleensä kilpailunjohtaja ja he työskentelevät yhdessä. Kuitenkin tason IV tai korkeatasoisemmissa kilpailuissa ratamestarin nimeäminen vaatii IPSC:n hallituksen kirjallisen ennakkohyväksynnän.
  - 7.1.5.1 Viittaukset ratamestariin tässä sääntökirjassa tarkoittavat henkilöä joka toimii ratamestarina kilpailussa (tai hänen valtuuttamaansa edustajaa yhdessä tai useammassa paikassa), riippumatta kansainvälisestä tai alueellisesta arvosta.
- 7.1.6 Kilpailunjohtaja ("MD") - Hoitaa kilpailun yleisen hallinnon mukaan lukien ryhmyksen, aikataulutuksen, radan rakentamisen, tukihenkilöstön koordinoimisen ja palveluiden toimittamisen. Hänen määräysvalta ja päätökset omaavat vallan kaikissa asioissa, paitsi niissä näiden sääntöjen asioissa jotka kuuluvat ratamestarin määräysvaltaan. Järjestävä organisaatio nimeää kilpailunjohtajan ja hän työskentelee yhdessä ratamestarin kanssa.

### 7.2 Kilpailun toimitsijoiden kurinpito

- 7.2.1 Ratamestarilla on ylin määräysvalta kaikkiin muihin kilpailun toimitsijoihin lukuun ottamatta kilpailunjohtajaa (paitsi silloin, kun kilpailunjohtaja osallistuu kilpailuun kilpailijana), ja hän on vastuussa käytökseen ja kuriin liittyvien asioiden päätöksistä.
- 7.2.2 Jos kilpailun toimitsija joutuu kurinpitotoimien kohteeksi, ratamestarin tulee lähettää tapauksesta ja sen yksityiskohtaisista seuraamuksista raportti toimitsijan

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

- 7.2.3 Kilpailun toimitsija, joka saa hylkäyksen kilpailusta turvallisuusrikkeen vuoksi kilpaillessaan on kelvollinen toimimaan kyseisen kilpailun toimitsijana. Ratamestari tekee päätökset liittyen toimitsijan osallistumiseen.

### **7.3 Toimitsijoiden nimittäminen**

- 7.3.1 Ennen kilpailun alkua kilpailun järjestäjän tulee nimetä kilpailunjohtaja ja ratamestari suorittamaan näissä säännöissä määritellyt velvollisuudet. Nimitetyn ratamestarin tulisi mielellään olla läsnä olevista sertifioiduista kilpailutoimitsijoista pätevin ja kokenein (katso myös [sääntö 7.1.5](#)). Tasojen I ja II kilpailuissa sama henkilö voi olla sekä kilpailunjohtaja että ratamestari.
- 7.3.2 Näissä säännöissä olevat viittaukset kilpailun toimitsijoihin (esim. "ratatuomari", "ratamestari" jne.) tarkoittavat henkilöitä jotka ovat kilpailun järjestäjän virallisesti nimeämiä tosiasiallisesti toimimaan virallisessa asemassa kilpailun aikana. Henkilöt jotka ovat sertifioituja kilpailutoimitsijoita (suom. huom. esim. NROI RO), mutta osallistuvat kilpailuun tavallisena kilpailijana eivät omaa asemaa tai toimivaltaa kilpailun toimitsijana kyseisessä kilpailussa. Tällaisten henkilöiden ei siksi tulisi osallistua kilpailuun vaatetuksessa, jossa on kilpailun toimitsijan tunnukset.
- 7.3.3 Kilpailun toimitsijana toimiva henkilö ei saa kantaa asetta kotelossa valvoessaan ja kellottaessaan kilpailijan ampumasuoritusta. Rikkomuksissa voidaan soveltaa [sääntöä 7.2.2](#).

## 8 Ampumaohjelma

### 8.1 Aseen valmiustilat

Aseen valmiustilat ovat normaalisti alla selostetut. Kuitenkin tilanteessa, jossa kilpailija jättää lataamatta 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 Revolverit:

8.1.1.1 Yksitoiminen: ei ole hyväksytty IPSC-kilpailussa

8.1.1.2 Kaksitoiminen tai valinnaistoiminen: iskuvasara täysin alhaalla ja rulla suljettuna. Jos itselataavan pistoolin valmiustila on "lipaskuilu ja patruunapesä tyhjänä" revolverin vastaava valmiustila on tyhjä rulla, muissa tapauksissa revolverin valmiustilassa revolverin rulla on ladattu.

8.1.1.3 Epätuomilliset revolverit (esim. itselataavat) ovat seuraavien sääntöjen tai ratamestarin muiden vaatimusten alaisia (katso myös [liite D5](#)).

#### 8.1.2 Itselataavat pistoolit

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

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

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

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

8.1.2.5 Jos pistoolissa on vireestäpäästövipu, tulee vireestä päästö suorittaa yksinomaan tätä vipua käyttäen, koskematta liipaisimeen. Jos pistoolissa ei ole vireestäpäästövipua, tulee vasara laskea käsin turvallisesti täysin ala-asentoon (eli ei esimerkiksi puolivirekynteen tai vastaavaan väli tilaan).

8.1.3 Jos ampumaohjelma vaatii itselataavan pistoolin valmiustilaksi patruunapesä tyhjänä, tulee luistin olla täysin etuasennossa ja vasara, jos mahdollista, täysin alhaalla tai vireestä päästettynä (katso myös [sääntö 8.1.1.2](#)).

8.1.3.1 Jos kirjallinen asemakuvaus vaatii kilpailijan aseensa tai varusteiden olevan pöydällä tai vastaavalla pinnalla ennen lähtömerkkiä, tulee kyseiset esineet asetella kirjallisen asemakuvauksen määräämällä tavalla. Normaalisti kyseisissä esineissä kiinni olevien osien lisäksi (esim. peukalotuki, peukalovarmistin, virityskahva, pohjalevy jne.) ei saa käyttää mitään apuvälineitä esineiden keinotekoiseen korottamiseen (katso myös [sääntö 5.1.8](#)).

- 8.1.4 Elleivät divisioonan säännöt sano toisin (katso [liite D](#)), kilpailijaa ei saa rajoittaa pistooliin ladattavan tai uudelleenladattavan patruunamäärän suhteen. Kirjallinen asemakuvaus voi määrittellä vain milloin ase ladataan tai pakollisten uudelleenlatausten ajankohdan [säännön 1.1.5.2](#) puitteissa.
- 8.1.5 IPSC-kilpailuissa käytetyissä pistooleissa noudatetaan seuraavia määräyksiä:
- 8.1.5.1 “Yksitoiminen” tarkoittaa, että liipaisimen aktivoinnilla tapahtuu yksi toiminto (esim. iskuvasara tai iskuri iskee)
- 8.1.5.2 “Kaksitoiminen” tarkoittaa, että liipaisimen aktivoinnilla tapahtuu enemmän kuin yksi toiminto (esim. iskuvasara tai iskuri virittyy ja sitten iskee)
- 8.1.5.3 “Valinnaistoiminen” tarkoittaa, että pistoolia voidaan käyttää joko “yksitoimisesti” tai “kaksitoimisesti”

## 8.2 Kilpailijan valmiustila

Tällä tarkoitetaan, kun ratatuomarin suorasta käskystä:

- 8.2.1 Ase valmistellaan, varmistetaan ja pidetään tai asetetaan kirjallisen asemakuvauksen määrittelemällä tavalla ja asiaankuuluvan divisioonan vaatimusten mukaisesti.
- 8.2.2 Kilpailija asettuu kirjallisen asemakuvauksen mukaiseen lähtöasentoon. Ellei muuta ole määritetty, kilpailijan tulee seistä suorassa, ampumasuuntaan, kädet luonnollisesti rentona sivuilla (katso [liite E2](#)). Kilpailija joka yrittää tai suorittaa ampumaohjelman silloin, kun hän on ollut väärässä lähtöasennossa voi joutua ratatuomarin vaatimuksesta uusimaan ampumasuorituksen.
- 8.2.3 Ampumaohjelma ei saa koskaan vaatia tai sallia kilpailijan koskettaa tai pitää käsissään pistoolia, latausvälinettä tai patruunoita komennon “Standby” jälkeen ja ennen lähtömerkkiä (lukuun ottamatta väistämätöntä käsivarsien kosketusta).
- 8.2.4 Ampumaohjelma ei saa koskaan vaatia kilpailijaa suorittamaan vetoa heikolla kädellään.
- 8.2.5 Ampumaohjelma ei saa koskaan vaatia kilpailijaa koteloidaan pistoolia lähtömerkin jälkeen. Kilpailija voi kuitenkin koteloida pistoolinsa, mikäli se tapahtuu turvallisesti ja pistooli on joko lataamaton tai [säännön 8.1](#) mukaisessa valmiustilassa. Rikkeet johtavat hylkäykseen (katso [sääntö 10.5.11](#)).

## 8.3 Ratakomennot

Hyväksytyt ratakomennot ja niiden järjestys on seuraava: *[suom. huom. ratakomennot annetaan aina englanniksi]*

- 8.3.1 “Load And Make Ready” (tai “Make Ready” jos aloitus on lataamattomalla aseella) - Tämä komento merkitsee ampumaohjelman aloitusta. Kilpailija, ratatuomarin suorassa valvonnassa, asettuu ampumasuuntaan tai ratatuomarin määräämään turvalliseen suuntaan, asettaa silmä- ja kuulosuojaimet ja valmistele aseensa kirjallisen asemakuvauksen mukaisesti. Tämän jälkeen kilpailija asettuu vaadittuun lähtöasentoon. Tässä vaiheessa ratatuomari jatkaa.
- 8.3.1.1 Kun asianmukainen komento on annettu, kilpailija ei saa poistua lähtöpaikalta ennen lähtömerkin antamista ilman ratatuomarin lupaa, hänen suorassa valvonnassaan. Rike johtaa varoitukseen ensimmäisen

tapauksen kohdalla ja rikkeen uusiutuessa saman kilpailun aikana voi johtaa [säännön 10.6.1](#) käyttöön.

- 8.3.2 “Are You Ready?” - Jos ei kilpailija toisin ilmaise, on hän valmis ampumasuoritukseen ja ymmärtää täysin sen vaatimukset. Jos kilpailija ei ole valmis, tulee hänen vastata “Not ready”. Kun kilpailija on valmis tulisi hänen asettua lähtöasentoon ilmaistakseen valmiutensa ratatuomarille.
- 8.3.3 “Standby” - Tätä komentoa seuraa lähtömerkki 1 - 4 sekunnin kuluttua (katso myös [sääntö 10.2.6](#))
- 8.3.4 “Lähtömerkki” - Kilpailijalle annettava merkki ampumasuorituksen aloittamiseksi. Jos kilpailija ei reagoi lähtömerkkiin, mistä tahansa syystä, ratatuomari varmistaa, että kilpailija on valmis ampumasuoritukseen ja jatkaa ratakomentoja “Are you ready?” komennolla.
- 8.3.4.1 Jos kilpailija epähuomiossa aloittaa ampumisen ennen aikojaan (“varaslähtö”), ratatuomari pysäyttää kilpailijan niin pian kuin mahdollista ja aloittaa suorituksen alusta, kun ampumaohjelma on palautettu lähtötilanteeseen.
- 8.3.4.2 Kilpailija, joka reagoi lähtömerkkiin mutta ei jatka ampumasuoritustaan eikä näin ollen saa virallista aikaa ampumasuoritukselleen, saa ko. asemalta nolla-ajan ja nollatuloksen.
- 8.3.5 “Stop” - Kuka tahansa asemalle osoitettu ratatuomari voi antaa tämän komennon koska tahansa ampumaohjelman aikana. Kilpailijan täytyy välittömästi lopettaa ampuminen, pysähtyä ja odottaa ratatuomarin ohjeita.
- 8.3.5.1 Jos samassa ampumapaikassa tai -alueella on useampi ampumaohjelma, ratatuomarit voivat käyttää muita välikomentoja ensimmäisen ampumaohjelman jälkeen valmistakseen kilpailijan seuraaviin ampumaohjelmiin (esim. “Reload if required”). Mikä tahansa tällainen välikomento täytyy olla selkeästi ilmaistuna kirjallisessa asemakuvauksessa.
- 8.3.6 “If You Are Finished, Unload And Show Clear” - Jos kilpailija on lopettanut ampumisen, tulee hänen laskea pistoolinsa ja esittää se ratatuomarin tarkastettavaksi, piippu osoitettuna ampumasuuntaan, lipas poistettuna, luisti takana ja patruunapesä tyhjänä. Revolverit esitetään rulla auki ja tyhjänä.
- 8.3.7 “If Clear, Hammer Down, Holster” - Tämän komennon jälkeen ei kilpailija saa enää jatkaa ampumista (katso [sääntö 10.6.1](#)). Yhä osoittaen ampumasuuntaan, kilpailija suorittaa lopullisen turvallisuustarkistuksen pistoolilleen seuraavasti.
- 8.3.7.1 Itselataavat - Vapauta luisti ja vedä liipaisimesta (koskematta iskuvasaraan tai vireestäpäästimeen, jos pistoolissa sellainen on). Jos pistoolissa on varmistinlaite, joka vaatii lippaan olevan kiinnitettynä, jotta liipaisinta voidaan vetää, täytyy kilpailijan yllä olevan komennon kohdalla huomauttaa asiasta ratatuomaria, joka ohjaa ja valvoo tyhjän lippaan kiinnittämisen ja poiston, mahdollistaakseen tämän toiminnon.
- 8.3.7.2 Revolverit - Sulje tyhjä rulla (koskematta iskuvasaraan, jos revolverissa sellainen on).
- 8.3.7.3 Jos ase osoittautuu tyhjäksi, kilpailijan tulee koteloida pistoolinsa. Kun kilpailijan kädet ovat irrallaan koteloidusta pistoolista, katsotaan ampumaohjelma päättyneeksi.

- 8.3.7.4 Jos ase ei ole tyhjä, jatkaa ratatuomari komentoja [säännöstä 8.3.6](#) (katso myös [sääntö 10.4.3](#))
- 8.3.8 "Range Is Clear" - Kilpailijat tai kilpailun henkilökunta ei saa siirtyä ampumalinjan tai ampumapaikan etupuolelle ennen kuin ratatuomari antaa tämän komennon. Kun tämä ilmoitus on annettu, voi toimitsijat ja kilpailijat siirtyä tulkaamaan, paikkaamaan, nostamaan peltejä jne.
- 8.3.9 Kilpailija, jolla on vakava kuulovamma, voi ratamestarin ennakkosuostumuksella saada edellisten komentojen lisäksi näkyviä tai fyysisiä opastuksia.
- 8.3.9.1 Suositellut fyysiset opastukset ovat taputukset kilpailijan heikomman puolen olkapäähän seuraavasti: 3 taputusta = "Are You Ready", 2 taputusta = "Standby" ja 1 taputus lähtömerkin yhteydessä.
- 8.3.9.2 Jos kilpailija haluaa mieluummin käyttää omaa elektronista tai muuta laitetta, täytyy se antaa ratamestarille tutkittavaksi, kokeiltavaksi ja hyväksyttäväksi ennen sen käyttöä.
- 8.3.10 Luodinnopeusmittaus- tai varustetarkastus-aseille 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 asettaan ampumaohjelman aikana, kilpailijan sormien täytyy olla näkyvästi liipaisinkaaren ulkopuolella, paitsi milloin se on erikseen sallittu (katso [säännöt 8.1.2.5 ja 8.3.7.1](#)) ja aseeseen tulee osoittaa turvallisesti ampumasuuntaan tai muuhun ratatuomarin valtuuttamaan turvalliseen suuntaan (katso [säännöt 10.5.1 ja 10.5.2](#)).

## **8.5 Liike**

- 8.5.1 Muulloin kuin kilpailijan tosiasiallisesti tähdätessä tai ampuessa maaleja kohti, tulee liikkeen tapahtua sormien ollessa näkyvästi liipaisinkaaren ulkopuolella ja ulkoisen varmistimen tulisi olla kytkettynä päälle. Aseen tulee osoittaa turvalliseen suuntaan. "Liike" määritellään seuraavasti:
- 8.5.1.1 Enemmän kuin yhden askeleen ottaminen mihin tahansa suuntaan.
- 8.5.1.2 Ampuma-asennon muuttaminen (esim. seisonnasta polvilleen, istunnasta seisaalleen jne.)

## **8.6 Avustaminen tai häirintä**

- 8.6.1 Kilpailijalle ei saa antaa mitään avustusta ampumaohjelman aikana, lukuun ottamatta ketä tahansa asemalle osoitettua ratatuomaria, joka voi antaa turvallisuusvaroituksia kilpailijalle milloin tahansa. Tällaiset varoitukset eivät oikeuta kilpailijaa uusintaan.
- 8.6.1.1 Kilpailijat joiden täytyy käyttää pyörätuolia tai vastaavia laitteita voivat saada myönnytyksen ratamestarilta avustukseen liikkumisessa, [säännön](#)

[10.2.10](#) määräykset voivat silti tulla kyseeseen ratamestarin harkinnan mukaan.

- 8.6.2 Kuka tahansa henkilö joka avustaa kilpailijaa ampumaohjelman aikana ilman ratatuomarin (ja avustusta saavan kilpailijan) hyväksyntää voi ratatuomarin harkinnan mukaan saada toimintavirheen kyseiselle asemalle tai [osion 10.6](#) mukaisen seuraamuksen.
- 8.6.3 Kuka tahansa henkilö joka suullisesti tai muuten häiritsee kilpailijaa ampumaohjelman aikana voi saada seuraamuksen [osion 10.6](#) mukaisesti. Jos ratatuomari uskoo, että häirintä vaikutti merkittävästi kilpailijaan, tulee hänen raportoida tapaus ratamestarille, joka voi harkintansa mukaan tarjota kilpailijalle uusintaa.
- 8.6.4 Jos ratatuomari tahattomasti osuu kilpailijaan tai jokin muu ulkopuolinen vaikutus on häirinnyt kilpailijaa ampumaohjelman aikana, ratatuomari voi tarjota kilpailijalle uusinnan. Kilpailijan tulee hyväksyä tai hylätä tarjous ennen kuin hän on nähnyt alkuperäisen ampumasuorituksensa ajan tai pisteet. Jos kilpailija kuitenkin tekee turvallisuusrikkeen tällaisen tapahtuman aikana, [osioiden 10.4 ja 10.5](#) säännökset voivat silti tulla sovellettaviksi.

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

- 8.7.1 Kilpailijat eivät saa ennen lähtömerkkiä ottaa tähäinkuvaa tai suorittaa tyhjälaukauksia. Rikkeestä seuraa varoitus ensimmäisellä kerralla ja yksi toimintavirhe seuraavilla kerroilla samassa kilpailussa. Kilpailija voi säätää elektronista tähäintä, aseensa osoittaessa maahan suoraan hänen edessään.
- 8.7.2 Ampumaohjelmaan tutustumisen aikana kilpailijat eivät saa käyttää mitään tähäysapulaitetta (esim. kokonaista tai osittaista asejäljitelmiä, mitään oikean aseensa osaa mukaan lukien sen tarvikkeet jne.), lukuun ottamatta omia käsiään. Rikkeestä annetaan toimintavirhe jokaisesta kerrasta (katso myös [sääntö 10.5.1](#)).
- 8.7.3 Kukaan henkilö ei saa mennä asemalle tai kulkea sen läpi ilman asemalle osoitetun ratatuomarin tai ratamestarin ennalta antamaa lupaa. Rikkeestä seuraa varoitus ensimmäisellä kerralla, mutta toistuvat rikkeet saattavat johtaa [osion 10.6](#) mukaisiin seuraamuksiin.



## 9 Pisteytys

### 9.1 Yleisiä säännöksiä

- 9.1.1 Taulujen lähestyminen - Kun tulkkkaus on käynnissä, kilpailija tai hänen edustajansa ei saa mennä 1 metriä lähemmäs mitään taulua ilman ratatuomarin lupaa. Ensimmäisestä rikkomuksesta annetaan varoitus ja seuraavista voidaan ratatuomarin harkinnan mukaan antaa toimintavirhe jokaisesta saman kilpailun aikana sattuvasta rikkomuksesta.
- 9.1.2 Taulujen koskettaminen - Kun tulkkkaus on käynnissä, kilpailija tai hänen edustajansa ei saa koskettaa, mittailla tai muuten vaikuttaa mihinkään tauluun ilman ratatuomarin lupaa. Mikäli ratatuomari katsoo, että kilpailija tai hänen edustajansa on näin puuttanut tai vaikuttanut tulkkaukseen, ratatuomari voi:
- 9.1.2.1 Tulkata kyseisen taulun ohiammutuksi; tai
- 9.1.2.2 Määrätä rangaistukset sakkotauluista.
- 9.1.3 Ennenaikaisesti paikatut taulut - Mikäli taulu paikataan tai teipataan ennen aikojaan niin, että siitä ei voida tulkata osumia, ratatuomarin on määrättävä ampumaohjelma uusittavaksi.
- 9.1.4 Paikkaamattomat taulut - Mikäli aiemman ampumasuorituksen jäljiltä tauluja on jäänyt paikkaamatta kilpailijalle, jonka osumia tulkataan, ratatuomarin on päätettävä, pystytäänkö täsmällinen tulos määrittämään. Mikäli ammuttavissa tai sakkotauluissa on ylimääräisiä osumia, eikä ole ilmeistä mitkä osumat ovat viimeisen kilpailijan ampumia, on ratatuomarin määrättävä ampumaohjelma uusittavaksi.
- 9.1.4.1 Mikäli taulun paikat lähtevät irti tuulen, aseiden suupaineen tai muun syyn takia, eikä ole ilmeistä mitkä osumat ovat tulkattavana olevan kilpailijan ampumia, tulee ampumaohjelma määrätä uusittavaksi.
- 9.1.4.2 Kilpailija joka epäröi tai omatoimisesti pysäyttää suorituksensa siinä uskossa, että yksi tai useampia tauluja on jäänyt paikkaamatta tai asettamatta, ei ole oikeutettu uusintaan.
- 9.1.5 Läpäisemätön - Kaikkien IPSC-tilujen pistealue katsotaan läpäisemättömäksi. Jos:
- 9.1.5.1 Luoti osuu kokonaisuudessaan paperitaulun pistealueelle ja jatkaa matkaansa osuen toisen paperitaulun pistealueelle; osumasta jälkimmäiseen tauluun ei saa pisteitä eikä rangaistuksia.
- 9.1.5.2 Luoti osuu kokonaisuudessaan paperitaulun pistealueelle ja jatkaa matkaansa osuen metallitauluun tai kaataen sen; tämä katsotaan rataaitehäiriöksi. Kilpailijan tulee uusia ampumaohjelma.
- 9.1.5.3 Luoti osuu osittain paperi- tai metallitaulun pistealueelle, ja jatkaa matkaansa osuen toisen paperitaulun pistealueelle; osumasta jälkimmäiseen tauluun lasketaan asianmukaiset pisteet tai rangaistukset.
- 9.1.5.4 Luoti osuu osittain paperi- tai metallitaulun pistealueelle, ja jatkaa matkaansa kaataen toisen metallitaulun tai osuen sen pistealueelle; osumasta jälkimmäiseen metallitauluun lasketaan asianmukaiset pisteet tai rangaistukset.

- 9.1.6 Lämpäisemätön suoja - Kaikki kulissit, seinät, näkö- ja muut esteet katsotaan lämpäisemättömiksi, ellei niitä ole kirjallisessa asemakuvauksessa erikseen määritelty lämpäiseviksi (katso [sääntö 4.1.4.2](#)). Jos:
- 9.1.6.1 Luoti osuu kokonaisuudessaan lämpäisemättömään suojaan ja jatkaa matkaansa osuen ammuttavaan paperitauluun tai sakkotauluun; tästä osumasta ei saa pisteitä eikä rangaistuksia. Mikäli ei pystytä toteamaan, mitkä osumat ammuttavassa paperitaulussa tai sakkotaulussa on ammuttu lämpäisemättömän suojan läpi, tulee kyseisistä tauluista jättää korkeimman pistearvon tuottava(t) osuma(t) huomioita.
  - 9.1.6.2 Luoti osuu kokonaisuudessaan lämpäisemättömään suojaan ja jatkaa matkaansa osuen metallitauluun tai kaataen sen; tämä katsotaan rataitehäiriöksi (katso [sääntö 4.6.1](#)). Kilpailijan tulee uusia ampumaohjelma.
  - 9.1.6.3 Luoti osuu osittain lämpäisemättömään suojaan ja jatkaa matkaansa osuen paperitaulun pistealueelle; osumasta tauluun lasketaan asianmukaiset pisteet tai rangaistukset.
  - 9.1.6.4 Luoti osuu osittain lämpäisemättömään suojaan ja jatkaa matkaansa kaataen ammuttavan metallitaulun; osumasta lasketaan pisteet. Jos luoti osuu osittain lämpäisemättömään suojaan ja jatkaa matkaansa kaataen sakkometallitaulun tai osuen siihen; tästä lasketaan rangaistus.
- 9.1.7 Taulukepit - eivät ole lämpäisevää eivätkä lämpäisemätöntä 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 osumakerroimen saaneelle ampujalle ampumaohjelman maksimipisteet ja muille ampujille pisteitä suhteessa parhaaseen ampujaan.
- 9.2.2 Aseman tuloksissa kilpailijat tulee järjestää divisioonittain asemapisteidensä mukaiseen laskevaan järjestykseen. Asemapisteidensä on laskettava neljän desimaalin tarkkuudella.
- 9.2.3 Kilpailun tuloksissa kilpailijat tulee järjestää divisioonittain omien asemapisteidensä summan mukaiseen laskevaan järjestykseen. Pisteet on laskettava neljän desimaalin tarkkuudella.

## 9.3 Tasatuloksen ratkaisu

- 9.3.1 Mikäli tasatuloksella on kilpailunjohtajan mielestä ratkaistava, kyseisten kilpailijoiden tulee ampua kilpailunjohtajan päättämiä tai suunnittelemlia ampumaohjelmia, kunnes

tasatulokset on ratkaistu. Tämä vaikuttaa vain kilpailijoiden sijoittumiseen tuloslistalla; heidän pisteensä pysyvät ennallaan. Tasatulosta ei koskaan saa ratkaista arpomalla.

## 9.4 Taulujen piste- ja rangaistusarvot

- 9.4.1 Osumat IPSC-tauluissa ja sakkotauluissa pisteytetään IPSC:n yleiskokouksen hyväksymillä pistearvoilla (katso [liitteet B ja C](#)).
- 9.4.2 Jokaisesta paperisen sakkotaulun osuma-alueella näkyvästä osumasta rangaistaan miinus 10:llä pisteellä, korkeintaan kuitenkin kahdesta osumasta sakkotaulua kohti.
- 9.4.3 Jokaisesta metallisen sakkotaulun osuma-alueella näkyvästä osumasta rangaistaan miinus 10:llä pisteellä, korkeintaan kuitenkin kahdesta osumasta sakkotaulua kohti, olipa se suunniteltu kaatuvaksi tai ei.
- 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. Ammuttavia metallitauluja kohti on ammuttava vähintään yksi laukaus ja niiden tulee kaatua, jotta niistä saa pisteet.
- 9.5.2 Mikäli ammuttavassa taulussa olevaan osumaan keskitetty luodin halkaisija koskettaa osuma-alueiden välistä rajaviivaa tai tulkkkausviivaa tai mikäli se ulottuu useammalle pistealueelle, se tulkitaan paremmaksi.
- 9.5.3 Mikäli osumaan keskitetty luodin halkaisija koskettaa päällekkäisten taulujen tai sakkotaulujen pistealuetta, 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, rihlanjälkiä 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.

## 9.6 Tuloksen varmistaminen ja haastaminen

- 9.6.1 Kun ratatuomari on julistanut "Range Is Clear", kilpailija tai hänen edustajansa saa seurata pisteyttävää toimitsijaa varmistaakseen tuloksensa.

- 9.6.2 Ampumaohjelmasta vastaava ratatuomari voi ilmoittaa ennaltakäsin, että pisteytys alkaa kilpailijan ampumasuorituksen aikana. Tällaisissa tapauksissa kilpailijan edustaja saa seurata pisteyttävää toimitsijaa tuloksen varmistamiseksi. Tästä täytyy ilmoittaa kilpailijoille ryhmälle luettavan asemakuvauksen yhteydessä.
- 9.6.3 Kilpailija (tai hänen edustajansa) joka ei ole varmistamassa taulun pisteytystä, menettää kaikki mahdollisuutensa moittia kyseisen taulun pisteytystä jälkikäteen.
- 9.6.4 Kilpailijan (tai hänen edustajansa) täytyy esittää kaikki pisteytykseen tai rangaistuksiin liittyvät huomautukset ratatuomarille ennen kuin kyseinen taulu paikataan, maalataan tai nostetaan pystyyn. Näiden toimenpiteiden jälkeen mitään huomautuksia ei oteta vastaan.
- 9.6.5 Mikäli ratatuomari pysyy kannassaan koskien pisteyttämistä tai rangaistusta, kilpailija voi vaatia päätätatuomarin 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 määritettäessä osumien sijoittumista eri pistealueille paperitauluissa.
- 9.6.9 Pisteytystieto voidaan myös välittää käsimerkein (katso [liite F1](#)). Mikäli pisteytys haastetaan, kyseisiä tauluja ei saa paikata tai nostaa ennen kuin kilpailija tai hänen edustajansa on varmistanut pisteytyksen, sen mukaan mitkä tähän liittyvät järjestelyt ratamestari on ennalta hyväksynyt (katso [sääntö 9.1.3](#)).

## 9.7 Tulosaavakkeet

- 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 kokonaisluvuihin. Ampumasuoritukseen kulunut aika tulee kirjoittaa kahden desimaalin tarkkuudella asianmukaiseen kohtaan.
- 9.7.2 Mikäli tuloskaavaketta on tarpeen korjata, korjaukset on selvästi merkittävä sekä alkuperäiseen että kopioihin. Sekä kilpailijan että ratatuomarin tulisi merkitä nimikirjaimensa korjauksiin.
- 9.7.3 Mikäli kilpailija kieltäytyy allekirjoittamasta tuloskaavaketta mistä hyvänsä syystä, asia on saatettava ratamestarin ratkaistavaksi. Mikäli ratamestari vakuuttuu siitä, että kyseinen ampumasuoritus on tapahtunut ja oikein kirjattu, kyseinen tuloskaavake otetaan mukaan kilpailutuloksiin.
- 9.7.4 Kilpailijan ja ratatuomarin allekirjoittama tuloskaavake on ehdoton todiste siitä, että kyseinen ampumasuoritus on tapahtunut ja että suoritus aika, pisteet ja rangaistukset on oikein kirjattu eikä niitä vastaan ole esitetty huomautuksia. Allekirjoitetun tuloslomakkeen katsotaan olevan lopullinen asiakirja eikä sitä voi laskuvirheiden

korjausta ja [säännön 8.6.2](#) mukaista toimintavirheiden lisäämistä lukuun ottamatta muuttaa muutoin kuin allekirjoittajien yhteisellä päätöksellä tai vetoomusjuryn ratkaisulla.

- 9.7.5 Mikäli tuloskaavakkeeseen havaitaan kirjatun liikaa tai liian vähän osumia, tai mikäli aikaa ei ole kirjattu, on asia välittömästi saatettava ratamestarin ratkaistavaksi. Normaalitapauksessa kyseinen ampumaohjelma on uusittava.
- 9.7.6 Mikäli uusinta ei ole mahdollinen, toimitaan seuraavasti:
- 9.7.6.1 Mikäli aika puuttuu, kyseinen kilpailija saa asemalta nollatuloksen.
- 9.7.6.2 Mikäli tuloskaavakkeelle on kirjattu liian vähän osumia tai ohilaukauksia, katsotaan tuloslomakkeen olevan lopullinen.
- 9.7.6.3 Mikäli tuloskaavakkeelle on kirjattu liikaa osumia tai ohilaukauksia, lasketaan korkeimman pistearvon tuottavat osumat tuloksiin.
- 9.7.6.4 Tuloskaavakkeelle kirjattujen toimintavirheiden katsotaan olevan oikein kirjattuja, lukuun ottamatta [säännössä 8.6.2](#) mainittuja tapauksia.
- 9.7.6.5 Mikäli kilpailijan henkilötiedot puuttuvat tuloskaavakkeesta, asia on saatettava ratamestarin ratkaistavaksi. Ratamestari korjaa tilanteen haluamallaan tavalla.
- 9.7.7 Mikäli alkuperäinen tuloskaavake katoaa tai ei muutoin ole saatavilla, voidaan tilalla käyttää kilpailijan kappaletta tai mitä hyvänsä muuta ratamestarin hyväksymää kirjallista tai sähköistä tallennetta. Mikäli mitään näistä ei ole saatavilla tai ratamestari katsoo, että nämä eivät ole riittävän selviä, on kilpailijalle määrättävä uusinta. Mikäli ratamestari katsoo uusinnan mahdottomaksi, kilpailijalle merkitään ko. asemalta nollatulokset ja -aika.
- 9.7.8 Lukuun ottamatta valtuutettuja kilpailun toimitsijoita, kukaan ei saa ilman ratatuomarin tai tuloslaskennan toimitsijoiden lupaa käsitellä allekirjoitettuja tuloskaavakkeita asemilla tai muualla. Ensimmäisestä rikkeestä annetaan huomautus mutta seuraavista rikkeistä saman kilpailun aikana voi [osio 10.6](#) tulla sovellettavaksi.

## 9.8 Vastuu tulosten kirjaamisesta

- 9.8.1 Jokaisen kilpailijan vastuulla on pitää kirjaa omista tuloksistaan vertaamalla niitä tuloslaskentavastaavan julkaisemiin listoihin.
- 9.8.2 Kaikkien kilpailijoiden suoritettua kilpailun, tulee alustavat asematulokset julkaista ja asettaa tarkastettaviksi näkyvään paikkaan ampumaradalle, ja tason IV ja korkeampiarvoisissa kilpailuissa, lisäksi viralliseen kilpailuhotelliin. Tulosten näkyville asettamisen (ei tulostamisen) kellonaika ja päivämäärä on paikkakohtaisesti ilmoitettava.
- 9.8.3 Mikäli kilpailija havaitsee virheen em. tuloksissa, hänen täytyy jättää huomautus tuloslaskentavastaavalle tunnin sisällä siitä, kun tulokset asetettiin nähtäville. Mikäli huomautusta ei jätetä ajoissa, nähtäville asetetut tulokset jäävät voimaan ja huomautus hylätään.
- 9.8.4 Kilpailijat, jotka on aikataulutettu (tai muuten kilpailunjohtaja hyväksynyt) ampumaan kilpailunsa nopeutetussa aikataulussa (esim. 1 päivässä 3 päivän asemasta), ovat veloitettuja tarkastamaan alustavat tuloksensa kilpailunjohtajan määräämällä tavalla (esim. www-sivulta) ja aikataulussa; mikäli kilpailija ei toimi näin, hänen

huomautuksiaan ei voida hyväksyä. Mainittu tapa on julkaistava kilpailun materiaalien yhteydessä tai näkyvään paikkaan ampumaradalla ennen kilpailun alkua sijoitetulla tiedotteella.

- 9.8.5 Kilpailunjohtaja voi päättää tulosten julkaisemisesta sähköisesti (esim. www-sivulla) joko tulosteiden lisäksi tai sijasta. Mikäli näin menetellään, on mainittu tapa on julkaistava kilpailun materiaalien yhteydessä tai näkyvään paikkaan ampumaradalla ennen kilpailun alkua sijoitetulla tiedotteella. Mikäli tulokset julkaistaan ainoastaan sähköisesti, on kilpailijalle oltava tarjolla mahdollisuus (esim. tietokone) tarkastella tuloksia.

## 9.9 Katoavien taulujen pisteytys

- 9.9.1 Liikkuvat taulut, joista näkyy niiden ollessa levossa ainakin osa A-alueesta (ennen tai jälkeen käynnistyksen), tai jotka ampumasuorituksen aikana jatkuvasti ilmestyvät näkyville ja poistuvat näkyviltä, eivät ole katoavia ja niistä lasketaan aina rangaistukset puuttuvista osumista ja ampumatta jätetyistä tauluista.
- 9.9.2 Liikkuvat taulut, jotka eivät sovi edellä mainittuihin kriteereihin, ovat katoavia eikä niistä lasketa rangaistuksia puuttuvista osumista eikä ampumattomista tauluista. Nämä rangaistukset lasketaan kuitenkin siinä tilanteessa, että ampuja ei käynnistä tauluja liikuttavaa mekanismia ennen kyseisen ampumaohjelman viimeistä laukausta tai viimeisellä laukauksella.
- 9.9.3 Paikallaan olevat taulut, joista näkyy vähintään osa A-alueesta ennen tai jälkeen kuin ko. taulujen eteen käynnistetään liikkuva tai peittävä este tai sakkotaulu, eivät ole katoavia ja niistä lasketaan aina rangaistukset puuttuvista osumista ja ampumatta jätetyistä tauluista.
- 9.9.4 Tämän osion säännöt eivät koske tauluja, joista näkyy ainakin osa A-alueesta aina kilpailijan käyttäessä mekaanista laitetta (esim. köysi, vipu, poljin, luukku, ovi jne.).
- 9.9.5 Mikäli ampumaohjelma edellyttää kilpailijan sulkemista laitteeseen, joka liikkuu paikasta toiseen ampumasuorituksen aikana, taulut joita voi ampua ainoastaan laitteen liikkeen aikana, ja joita ei voi ampua myöhemmin, katsotaan katoaviksi.

## 9.10 Virallinen aika

- 9.10.1 Kilpailijan ampumasuoritukseen käyttämä aika voidaan ottaa ainoastaan ratatuomarin käyttämällä ajanottolaitteella. 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 Virallinen tuloslaskentaohjelma kaikissa tason IV ja korkeampiarvoisissa kilpailuissa on Windows® Match Scoring System (WinMSS):n viimeisin versio, ellei IPSC:n presidentti hyväksy muuta tuloslaskentaohjelmaa. Muissa kilpailuissa ei saa käyttää mitään muuta tuloslaskentaohjelmaa ilman isännöivän alueen aluejohtajan hyväksyntää.

## 10 Rangaistukset ja hylkäämiset

### 10.1 Toimintavirheet - yleisiä säännöksiä

- 10.1.1 Toimintavirheitä annetaan mikäli kilpailija ei noudata kirjallisessa asemakuvauksessa määrättyjä toimintatapoja tai mikäli hänen havaitaan rikkovan muita yleissääntöjä. Toimintavirheen antavan ratatuomarin täytyy selkeästi kirjata rangaistusten määrä ja syy kilpailijan tuloskaavakkeeseen.
- 10.1.2 Toimintavirheestä lasketaan miinus 10 pistettä kappaleelta.
- 10.1.3 Mikäli kilpailija haluaa kiistää toimintavirheiden määrän tai perusteen, hän voi valittaa pääratatuomarille tai ratamestarille. Mikäli tämäkään ei tyydytä kilpailijaa, hän voi jättää protestin vetoomusjuryn käsiteltäväksi.
- 10.1.4 Kilpailijan myöhempi toiminta ei poista toimintavirhettä. Esimerkiksi kilpailija joka ampuu kohti taulua rikelinjan väärältä puolelta, saa toimintavirheen vaikka hän myöhemmin ampuisikin samaa taulua rikelinjan oikealta puolelta.

### 10.2 Toimintavirheet - esimerkkejä

- 10.2.1 Kilpailijalle, joka ampuu laukauksia niin, että mikä hyvänsä hänen kehonsa osa koskettaa maata tai mitä hyvänsä esinettä rikelinjojen ulkopuolella, annetaan yksi toimintavirhe tapahtumaa kohti. Rangaistusta ei anneta mikäli kilpailija ei ammu laukauksia rikelinjaa rikkoessaan, paitsi [säännön 2.2.1.5](#) mukaisessa tapauksessa.
  - 10.2.1.1 Siinä tapauksessa, että kilpailija saa rikelinjaa rikkoessaan erityistä etua, voidaan hänelle antaa yksi toimintavirhe jokaisesta rikkomuksen aikana tauluja kohti ammutusta laukauksesta.
- 10.2.2 Kilpailijalle, joka jättää kirjallisessa asemakuvauksessa määrätyn tehtävän suorittamatta, annetaan yksi toimintavirhe tapahtumaa kohti. Siinä tapauksessa, että hän saa toiminnallaan erityistä etua (esim. ampumalla yhden tai useampia laukauksia määrättyä edullisemmasta paikasta tai asennosta), voidaan hänelle antaa yksi toimintavirhe ammuttua laukausta kohti.
- 10.2.3 Mikäli yllä mainituissa tapauksissa annetaan useita toimintavirheitä, niiden määrä ei saa ylittää kyseisestä paikasta ammuttavissa olevien pisteosumien määrää. Esimerkiksi mikäli kilpailija saa etua ampumalla rikelinjaa rikkoen paikasta josta on ammuttavissa 4 metallitaulua, hänelle voidaan tästä rikkomuksesta antaa enintään 4 toimintavirhettä, riippumatta ammuttujen laukausten määrästä.
- 10.2.4 Kilpailijalle, joka jättää tekemättä pakollisen uudelleenlataamisen, annetaan yksi toimintavirhe laukausta kohti alkaen siitä hetkestä, kun uudelleenlataus olisi pitänyt tehdä päättyen siihen, kun uudelleenlataus tehdään.
- 10.2.5 Kilpailijalle, joka liikuttaa Cooper - tunnelissa yläpuolella olevaa materiaalia, annetaan yksi toimintavirhe jokaista putoavaa osaa kohti. Mikäli osat putoavat kilpailijan osuessa pystytukiin, suupamauksen seurauksena tai rekyylistä, ei näistä rangaista.
- 10.2.6 Kilpailijalle, joka ottaa varaslähdön (esim. liikuttamalla käsiä kohti asetta, latausvälinettä tai 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 Mikäli ampumaohjelma (tai sen osa) on määrätty ammittavaksi vain vahvemmallalla tai vain heikommalla kädellä, kilpailijalle annetaan yksi toimintavirhe joka kerrasta, kun hän koskettaa asetta toisella kädellään (tai käyttäessään toista kättä aseeseen poimimiseen yms.) lähtömerkin jälkeen (tai siitä hetkestä alkaen, kun toisen käden käyttö on määrätty). Poikkeuksen muodostavat ulkoisen varmistimen poistaminen, uudelleenlataaminen, lataaminen tai toimintahäiriön korjaaminen. Toimintavirheitä kuitenkin annetaan yksi laukausta kohti mikäli ampuja käyttää toista kättään:
- 10.2.8.1 tukeakseen määrättyä kättä ranteesta tai käsivarresta ampuessaan;
- 10.2.8.2 ottamaan tukea maasta, seinästä tai muusta kulisista ampuessaan.
- 10.2.9 Kilpailija joka lähtee ampumapaikasta, saa palata siihen ja jatkaa ampumista edellyttäen, että se tapahtuu turvallisesti. Kuitenkin luokitteluasemissa ja tasojen I ja II kilpailuissa voidaan ampumapaikkaan palaaminen kieltää kirjallisessa asemakuvauksessa, missä tapauksessa annetaan yksi toimintavirhe laukausta kohti.
- 10.2.10 Erityissakko: Mikäli kilpailija on vamman tai vastaavan syyn takia kykenemätön johonkin osaan ampumasuoritusta, voi hän ennen ampumasuorituksen alkua pyytää ratamestaria korvaamaan suorituksen osan sakolla.
- 10.2.10.1 Mikäli ratamestari hyväksyy pyynnön, hänen tulee ennen ampumasuoritusta ilmoittaa, kuinka suuri osuus kilpailijan pisteistä vähennetään tuloksia laskettaessa. Vähennys voi olla 1-20%.
- 10.2.10.2 Vaihtoehtoisesti ratamestari voi jättää sakon antamatta ja vapauttaa kilpailijan osasuorituksesta mikäli kilpailija on vakavan vamman tai vastaavan syyn takia kykenemätön noudattamaan ampumaohjelman vaatimuksia.
- 10.2.10.3 Mikäli ratamestari hylkää pyynnön, annetaan toimintavirheet normaalisti.
- 10.2.11 Kilpailijalle, joka ampuu laukauksia vähintään 1.8 metriä korkean esteen yli, annetaan yksi toimintavirhe laukausta kohti (katso myös [sääntö 2.2.3.1](#)).

### 10.3 Hylkääminen - yleisiä säännöksiä

- 10.3.1 Kilpailija, joka IPSC-kilpailun aikana syyllystyy turvallisuusrikkeeseen tai muuhun kiellettyyn toimintaan, hylätään kilpailusta eikä hän tämän jälkeen saa yrittää mitään ampumasuoritusta riippumatta kilpailun aikataulusta tai maantieteellisistä järjestelyistä odottaessaan [osion 11](#) mukaisen protestin käsittelyä.
- 10.3.2 Hylätessään kilpailijan ratatuomarin tulee kirjoittaa hylkäämisen syy sekä kellonaika ja päivämäärä tuloskaavakkeelle. Ratamestarille on ilmoitettava niin pian kuin mahdollista.
- 10.3.3 Hylätyn kilpailijan tuloksia ei saa poistaa kilpailutuloksista eikä niitä saa julistaa lopullisiksi ennen kuin [säännössä 11.3.1](#) määritelty aikaraja on kulunut umpeen, mikäli ratamestarille ei ole jätetty protestia missään asiassa.



- 10.3.4 Mikäli protesti on jätetty [säännön 11.3.1](#) mukaisessa ajassa, sovelletaan [sääntöä 11.3.2](#).
- 10.3.5 Esi- tai varsinaisen kilpailun loppuun suorittaneen kilpailijan tuloksiin ei vaikuta kyseisen kilpailijan pudotusohjelmassa tai muussa oheiskilpailussa samaa hylkäys.

## 10.4 Hylkääminen - vahingonlaukaus

Ratatuomarin on pysäytettävä kilpailija, joka aiheuttaa vahingonlaukauksen, niin pian kuin mahdollista. Vahingonlaukaus määritellään seuraavasti:

- 10.4.1 Laukaus, joka ammutaan taka- tai sivuvallin yli tai muuhun kilpailunjärjestäjän kirjallisessa asemakuvauksessa määrittelemään turvattomaan suuntaan. Huomaa että kilpailijaa, joka ampuu tauluun sääntöjen mukaisen laukauksen, joka tämän jälkeen jatkaa turvattomaan suuntaan, ei hylätä, mutta [osion 2.3](#) säännöt voivat tulla sovellettaviksi.
- 10.4.2 Laukaus, joka osuu maahan 3 metrin sisällä kilpailijasta, paitsi milloin ammutaan paperitaulua joka on lähempänä kuin 3 metriä kilpailijasta. Ruudittoman patruunan luoti, 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 7 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 rikkonaisuudesta tai toimimattomasta aseesta osasta, 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 valvonnassa hänen suorasta käskystä.

- 10.5.2 Aseen piipun suuntaaminen pois ampumasuunnasta, tai ohi sektorista ampumaohjelman aikana (rajoitetut poikkeukset: katso [säännöt 5.2.7.3 ja 10.5.6](#)).
- 10.5.3 Mikäli kilpailija pudottaa 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 Tunnelissa tapahtuva aseensa vetäminen kotelosta tai laittaminen koteloon.
- 10.5.5 Minkä hyvänsä oman kehon osan osoittaminen aseensa piipulla ampumaohjelman aikana (ts. pyyhkäisy). Tästä ei hylätä mikäli se tapahtuu vedon tai koteloinnin aikana edellyttäen, että sormet ovat selvästi liipaisinkaaren ulkopuolella.
- 10.5.6 Mikäli ladatun aseensa piipulla osoitetaan vedon tai koteloinnin aikana yli yhden metrin päähän ampujasta taaksepäin. Yhden metrin etäisyys sallitaan vain mikäli kilpailija katsoo suoraan ampumasuuntaan.
- 10.5.7 Mikäli ampujalla on tai hän käyttää useampaa kuin yhtä asetta ampumaohjelman aikana.
- 10.5.8 Mikäli sormeja ei pidetä liipaisinkaaren ulkopuolella jos toimintahäiriötä selvitettyä ase lasketaan selvästi pois tähtäyslinjalta.
- 10.5.9 Mikäli sormeja ei pidetä liipaisinkaaren ulkopuolella asetta ladattaessa, uudelleenladattaessa tai tyhjennettäessä ellei tätä ole erikseen sallittu (katso [säännöt 8.1.2.5 ja 8.3.7.1](#)).
- 10.5.10 Mikäli sormeja ei pidetä liipaisinkaaren ulkopuolella liikuttaessa [säännön 8.5.1](#) mukaisesti.
- 10.5.11 Mikäli ladattu ja koteloitu ase on missä hyvänsä seuraavista tiloista:
- 10.5.11.1 Yksitoiminen itselataava pistooli patruunapesä ladattuna ja varmistin pois päältä.
- 10.5.11.2 Kaksitoiminen tai valinnaistoiminen pistooli hana viritettynä ja varmistin pois päältä.
- 10.5.11.3 Revolveri hana viritettynä.
- 10.5.12 Kovien tai harjoituspatruunoiden käsittely aseenkäsittelyalueella vastoin [sääntöä 2.4.4](#).
- 10.5.12.1 Sana "käsittely" ei estä kilpailijoita, joilla on täytettyjä lippaita tai pikalatureita vyöllään, taskuissaan tai ratalaukussa, saapumasta aseenkäsittelyalueelle edellyttäen, että kilpailija pitää täydet lippaat tai pikalaturit koteloiissaan ollessaan aseenkäsittelyalueella.

- 10.5.13 Mikäli kilpailijan hallussa on ladattu ase muutoin kuin ratatuomarin luvalla.
- 10.5.14 Pudonneen aseiden nostaminen. Ratatuomarin tulee aina nostaa pudonneet aseet ja tarkastuksen tai tyhjennyksen jälkeen asettaa ne suoraan kilpailijan aselaukkuun, asepussiin tai koteloon. Lataamattoman aseiden pudottaminen ampumaohjelman ulkopuolella ei ole rikkomus, mutta kilpailija joka nostaa aseiden, hylätään.
- 10.5.15 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 epäurheilijamaisesta 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 tahi mikä hyvänsä käytös joka voi vahingoittaa urheilulajin mainetta, voi aiheuttaa radalta poistamisen.

## 10.7 Hylkääminen - kielletyt aineet

- 10.7.1 IPSC-kilpailuissa kaikkien henkilöiden edellytetään olevan henkisesti ja ruumiillisesti kunnossa.
- 10.7.2 IPSC katsoo, että alkoholin, lääkeaineiden, huumausaineiden ja suoritusta parantavien aineiden väärinkäyttö, annostelutavasta riippumatta, on erityisen vakava rikkomus.
- 10.7.3 Lukuun ottamatta lääketieteellistä käyttöä, kilpailijoiden eikä toimitsijoiden ei tule kilpailujen aikana olla lääkkeiden, huumeiden eikä alkoholin vaikutuksen alaisina. Kuka hyvänsä, joka ratamestarin mielipiteen mukaan on tällaisten aineiden vaikutuksen alainen, hylätään kilpailusta ja hänet voidaan poistaa radalta.
- 10.7.4 IPSC varaa oikeuden kieltää mikä hyvänsä aineen tai aineryhmän käytön ja kontrolloida asiaa 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 videotallenteet eivät ole hyväksyttäviä todisteita.
- 11.1.6 Protestin laatiminen - Ratkaisuun tyytymättömän vastuulla on kirjallisen protestin laatiminen ja sen sekä protestimaksun toimittaminen. Molemmat on toimitettava ratamestarille annetun aikarajan puitteissa.
- 11.1.7 Kilpailun toimitsijan velvollisuudet - Mikäli kuka hyvänsä kilpailun toimitsija vastaanottaa protestin, on hänen viipymättä ilmoitettava ratamestarille ja merkittävä ylös asiaan liittyvien todistajien ja toimitsijoiden henkilötiedot sekä välitettävä nämä ratamestarille.
- 11.1.8 Kilpailunjohtajan velvollisuudet - Kun kilpailunjohtaja vastaanottaa protestin ratamestarilta, on hänen kutsuttava vetoamusjury koolle sopivaan yksityiseen tilaan niin pian kuin mahdollista.
- 11.1.9 Vetoamusjurn velvollisuudet - Vetoamusjury on velvollinen tutkimaan ja soveltamaan voimassa olevia IPSC:n sääntöjä ja ratkaisemaan asian sääntöjen mukaisella tavalla. Mikäli sääntöjä on tulkittava tai käsillä olevaan tapaukseen ei löydy sääntöä, vetoamusjury käyttäkään harkintakykyään sääntöjen hengessä.

## 11.2 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 vetoamusjuryyn puheenjohtaja eikä yksikään jäsen saa olla käsillä olevassa asiassa osapuolena.
- 11.2.2 Tasojen I ja II kilpailuissa - Kilpailunjohtaja nimeää vetoamusjuryyn kolme kokenutta henkilöä, jotka eivät ole osapuolina asiassa ja joilla ei ole omaa intressiä ratkaisussa. Näiden tulisi olla sertifioituja kilpailutoimitsijoita jos mahdollista. Kaikilla on äänioikeus. Puhetta johtaa vanhin kilpailutoimitsija, tai mikäli joukossa ei ole kilpailutoimitsijoita, vanhin henkilö.

### **11.3 Aikarajat ja järjestys**

- 11.3.1 Protestin aikaraja - Protestit on jätettävä asianmukaisella lomakkeella protestimaksun kera ratamestarille yhden tunnin sisällä kiistanalaisesta päätöksestä. Aikaraja lasketaan kilpailun toimitsijoiden tekemien kirjausten mukaan. Mikäli näin ei toimita, protesti on mitätön eikä aiheuta toimenpiteitä. Ratamestarin tulee välittömästi kirjata lomakkeelle vastaanottoaika ja -päivämäärä.
- 11.3.2 Päätöksen aikaraja - Vetoamusjuryyn on tehtävä päätöksensä 24 tunnin sisällä protestin jättämisestä tai ennen kuin kilpailunjohtaja julistaa kilpailutulokset lopullisiksi, kumpi hyvänsä näistä tapahtuu aiemmin. Mikäli näin ei tapahdu, sekä omasta puolesta tehty ja kolmannen osapuolen protesti (katso [sääntö 11.7.1](#)) hyväksytään automaattisesti ja maksu palautetaan.

### **11.4 Maksut**

- 11.4.1 Suuruus - Tason III tai korkeammissa kilpailuissa protestimaksu on US\$ 100 tai suurin yksittäisen kilpailijan kilpailumaksu (pienempi näistä kahdesta) paikallisessa valuutassa. Muissa kilpailuissa protestimaksusta päättävät kilpailunjärjestäjät, mutta se ei saa ylittää US\$ 100:aa tai vastaavaa summaa paikallisessa valuutassa.
- 11.4.2 Käsittely - Mikäli vetoamusjury päättää hyväksyä protestin, maksu palautetaan. Mikäli vetoamusjury hylkää protestin, protestimaksu ja päätös on toimitettava tasojen I ja II kilpailuista alueelliselle tai kansalliselle ratatuomarijärjestölle (RROI tai NROI), ja tason III ja korkeammista kilpailuista kansainväliselle ratatuomarijärjestölle (IROA).

### **11.5 Toimintatapa**

- 11.5.1 Vetoamusjuryyn velvollisuus ja toimintatapa - Vetoamusjury perehtyy kirjalliseen protestiin ja säilyttää järjestäjien puolesta protestimaksut siihen asti, kun päätös on tehty.
- 11.5.2 Protestin esittely - Vetoamusjury voi vaatia protestin jättäjää antamaan suullisesti lisäselvityksiä protestiin liittyen.

- 11.5.3 Kuulemiset - Vetoamusjury voi pyytää protestin jättäjää poistumaan siksi ajaksi, kun se kuulee todistajia.
- 11.5.4 Todistajat - Vetoamusjury voi kuulla kilpailun toimitsijoita tai muita todistajia protestiin liittyvistä asioista. Se tutkii kaikki sille toimitetut todisteet.
- 11.5.5 Kuulustelu - Vetoamusjury voi esittää protestiin liittyvistä asioista kysymyksiä todistajille ja toimitsijoille.
- 11.5.6 Mielenpöytä - Vetoamusjuran jäsenet eivät saa ilmaista mielipidettään tai tuomiotaan käsillä olevasta asiasta niin kauan kuin käsittely on kesken.
- 11.5.7 Katselmus - Vetoamusjury voi tehdä katselmuksen asiaan liittyvälle radalle tai alueelle ja voivat vaatia asiaan liittyvien henkilöiden tai toimitsijoiden läsnäoloa.
- 11.5.8 Asiaton vaikuttaminen - Vetoamusjury voi parhaaksi katsomallaan tavalla rangaista ketä hyvänsä, joka pyrkii vaikuttamaan vetoamusjuran jäseniin muulla tavalla kuin todisteilla.
- 11.5.9 Harkinta - Kun vetoamusjury on mielestään vastaanottanut kaikki asiaan liittyvät seikat ja todisteet, se kokoontuu yksityisesti harkitsemaan päätöstään, joka tapahtuu yksinkertaisella ääntenemmistöllä.

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

- 11.6.1 Vetoamusjuran päätös - Kun päätös on tehty, vetoamusjury kutsuu protestin jättäjän, toimitsijan ja ratamestarin kuulemaan päätöstä.
- 11.6.2 Päätöksen saattaminen voimaan - Ratamestarin vastuulla on saattaa vetoamusjuran päätös voimaan. Ratamestari hoitaa päätöksen näkyville paikkaan, jossa kaikki kilpailijat voivat sen nähdä. Päätös ei ole retroaktiivinen, eikä se vaikuta tapahtumiin jotka ovat sattuneet ennen päätöstä.
- 11.6.3 Päätös on lopullinen - Vetoamusjuran päätös on lopullinen eikä sitä voi moittia ellei, ratamestarin mielestä, tapaukseen ole saatu uusia todisteita, missä tapauksessa päätöstä voidaan harkita uudelleen ellei kilpailun tuloksia ole vielä julistettu lopullisiksi.
- 11.6.4 Pöytäkirja - Vetoamusjuran päätökset kirjataan ja ne muodostavat ennakkotapauksen samantyyppisille tapahtumille myöhemmin kyseisessä kilpailussa.

## **11.7 Kolmannen osapuolen protesti**

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

## **11.8 Sääntöjen tulkitseminen**

- 11.8.1 Näiden sääntöjen ja määräysten tulkinta on IPSC:n hallituksen vastuulla.
- 11.8.2 Mikäli joku haluaa täsmennystä mihin hyvänsä sääntöön, tulee kysymykset esittää kirjallisesti joko faksilla, kirjeitse tai sähköpostilla, IPSC:n päämajaan.
- 11.8.3 Kaikki IPSC:n www-sivuilla julkaistut sääntötulkinnat katsotaan ennakkotapauksiksi ja niitä on sovellettava kaikissa IPSC:n hyväksymissä kilpailuissa jotka alkavat yli 7

päivän kuluttua julkaisupäivästä. Nämä tulokset on käsiteltävä seuraavassa IPSC:n yleiskokouksessa, joka voi vahvistaa ne tai muuttaa niitä.

## 12 Sekalaiset asiat

### 12.1 Liitteet

Kaikki tämän asiakirjan liitteet ovat kiinteästi osa näitä sääntöjä.

### 12.2 Kieli

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

### 12.3 Vastuuvapauslauseke

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

### 12.4 Sukupuoli

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

### 12.5 Sanasto

Seuraavat määritelmät kattavat koko tämän säännösten:

Alkuperäisvalmistaja	Alkuperäinen aseiden valmistaja
Alue	Maa tai maantieteellinen alue, jolla on IPSC:n tunnus
Aluejohtaja	IPSC:n tunnistama 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 10.5.6</a> ).
Ampumasuoritus	Aika lähtömerkistä siihen, kun ampuja ilmaisee lopettaneensa ammunnan <a href="#">säännön 8.3.6</a> mukaan.
Ampumasuunta	Aseman, ampumapaikan tai radan osa, johon 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 Graani	Sääntö tai vaatimus ei sovellu lajiin tai divisioonaan Luotien painon yleisesti käytetty mittayksikkö (1 graani = 0,0648 g)
Harjoituspatruuna	Sisältää latausharjoituspatruunat, paukkupatruunat, klikkipatruunat ja tyhjät hylsyt
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 merkinnät
Kaliiperi	Luodin halkaisija mitattuna millimetreissä (tai tuuman tuhannesosissa)
Kilpailun henkilökunta	Henkilöt joilla on virallinen asema tai toimi kilpailussa, mutta jotka eivät välttämättä ole päteviä tai toimi kilpailun toimitsijoina
Klikkipatruuna	Eräänlainen harjoituspatruuna
Kompensaattori	Aseen piippuun kiinnitetty laite, jonka tarkoitus on vähentää piipun nousua laukauksen aikana (yleensä ohjaamalla ruutikaasuja)
Kotelo	Pistoolin säilytyslaite, joka on kiinnitetty kilpailijan vyöhön
Kulissit	Esineet, muut kuin maalitaulut ja rikelinjat, joita käytetään ampumasuorituspaikkojen 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 komennolla ”Load And Make Ready”. Lataaminen alkaa kilpailijan tarttuessa patruunaan, lippaaseen tai pikalaturiin ja päättyy, kun ase on turvallisesti koteloitu (tai asetettu muualle kirjallisen asemakuvauksen mukaan), ja kilpailijan kädet ovat irrallaan aseesta. Mikäli lähtö on lataamattomalla aseella, lataaminen loppuu, kun lipas on paikallaan (tai rulla on suljettu).
Laukaus	Luoti joka läpäisee aseeseen piipun kokonaan
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
Maalitaulut, taulut	Käsite joka sisältää sekä pisteitä antavat maalitaulut että ei-ammuttavat (no-shoot) taulut, ellei jokin sääntö ( <a href="#">esim. 4.1.3</a> ) muuten erottele niitä.
Nalli	Patruunan osa, joka aiheuttaa sytytyksen tai laukauksen ampumisen
Näkymä	Sijainnista löytyvä näköalapaikka (esim. ampuma-aukko)
Patruuna	Kokonainen patruuna jota käytetään pistoolissa tai kiväärissä
Prototyyppi	Ase muodossa, joka ei ole massatuotettu tai saatavilla yleisesti
Pyyhkäisy	Aseen piipun osoittaminen henkilön 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
Räjähdys	Nallin tai patruunan syttyminen, joka tapahtuu ilman nallipiikin vaikutusta, missä luoti ei kulje piipun läpi (esim. luistia käsin taakse vedettäessä)
Sakkotaulu	Maalitaulut, jotka aiheuttavat rangaistuspisteitä osuttaessa
Seisominen	Kilpailijan kasvot, rintakehä ja varpaat osoittavat kaikki
ampumasuuntaan	ampumasuuntaan
Sijainti	“Maantieteellinen” paikka ampumaohjelman sisällä
Tauluryhmä	Hyväksytyjen taulujen joukko, joka on nähtävissä ainoastaan yhdestä paikasta tai näkymästä
Tulee, täytyy	Pakollista
Tulisi	Valinnainen, mutta erityisen suositeltava
Tyhjentäminen	Patruunoiden poistaminen aseesta kilpailijan lopetettua ampumasuorituksen tai toimitsijan käskiessä aseeseen tyhjentämisen. Tyhjentäminen alkaa, kun lippaanvapautin (tai sylinterin avaus) aktivoidaan ja loppuu, kun aseessa ei enää ole patruunoita. Huomaa että kilpailijan joka <a href="#">säännön 8.3.6</a> mukaiseen komentoon reagoidessaan turvallisesti ampuu patruunapesässä olevan patruunan tai laittaa aseeseen lisää patruunoita, katsotaan lopettaneen tyhjentämisen ja jatkavan ampumista.
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	Aseessa olevan lippaan vaihto toiseen tai patruunoiden lisääminen aseeseen kesken ampumasuorituksen. Uudelleenlataus alkaa, kun lippaanvapautin (tai sylinterin avaus) aktivoidaan ja loppuu, kun kilpailijan käsi on irrallaan uudesta lippaasta (tai kun rulla on kiinni). Poikkeus: Patruunapesässä olevan patruunan turvallinen ampuminen taulua kohti ennen kuin uusi lipas kiinnitetään.
Uusinta	Ratatuomarin tai vetoomusjuryn etukäteen sallima kilpailijan uusi yritys ampumasuorituksessa
Vahvempi käsi	Käsi jolla henkilö ottaa kiinni pistoolista vetäessään kotelosta (toinen käsi on “Heikompi käsi”). Yksikätiset kilpailijat käyttävät kättään sekä vahvemman että heikomman käden asemilla <a href="#">säännön 10.2.10</a> puitteissa
Valli	Korotettu rakennelma hiekkaa, maata tai muuta materiaalia, jonka tarkoitus on pysäyttää luodit tai erotella ampuma-alueet tai suorituspaikat toisistaan
Varaslähtö	Ampumasuorituksen aloittaminen ennen lähtömerkkiä (katso <a href="#">sääntö 8.3.4</a> )
Varusteet	Lippaat, pikalaturit tai niiden kantolaitteet (mukaan lukien magneetit)
Veto (Vetäminen)	Toimenpide, jolla pistooli otetaan esiin kotelosta. Veto loppuu siihen, kun pistooli on kokonaan pois kotelosta.
Voi (voi tehdä..)	Täysin valinnaista

## 12.6 Mitat

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

## Liite A1: IPSC 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 IROA:lle			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
Suosittelun 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 rekisteröityjen kilpailijoiden määrään, jotka tosiasiallisesti kilpailevat kilpailussa, mukaan lukien kilpailun aikana hylätyt kilpailijat (eli jos tason III kilpailussa divisioonassa on 10 kilpailijaa, mutta yksi tai useampi näistä hylätään, tunnustetaan divisioona yhä), seuraavien kriteereiden mukaan:

### 1. Divisioonat:

- Tasot I & II Vähintään 5 kilpailijaa kussakin divisioonassa (suositus)
- Taso III Vähintään 10 kilpailijaa kussakin divisioonassa (pakollinen)
- Tasot IV & V Vähintään 20 kilpailijaa kussakin divisioonassa (pakollinen)

### 2. Sarjat

Divisioonan tulee olla tunnustettu ennen sarjojen tunnustamista.

Kaikki kilpailutasot Vähintään 5 kilpailijaa divisioonan sarjassa (katso hyväksytyt lista alla)

### 3. Yksittäiset sarjat

Divisioonakohtaiseen tunnustukseen hyväksytyt yksittäiset sarjat ovat seuraavat:

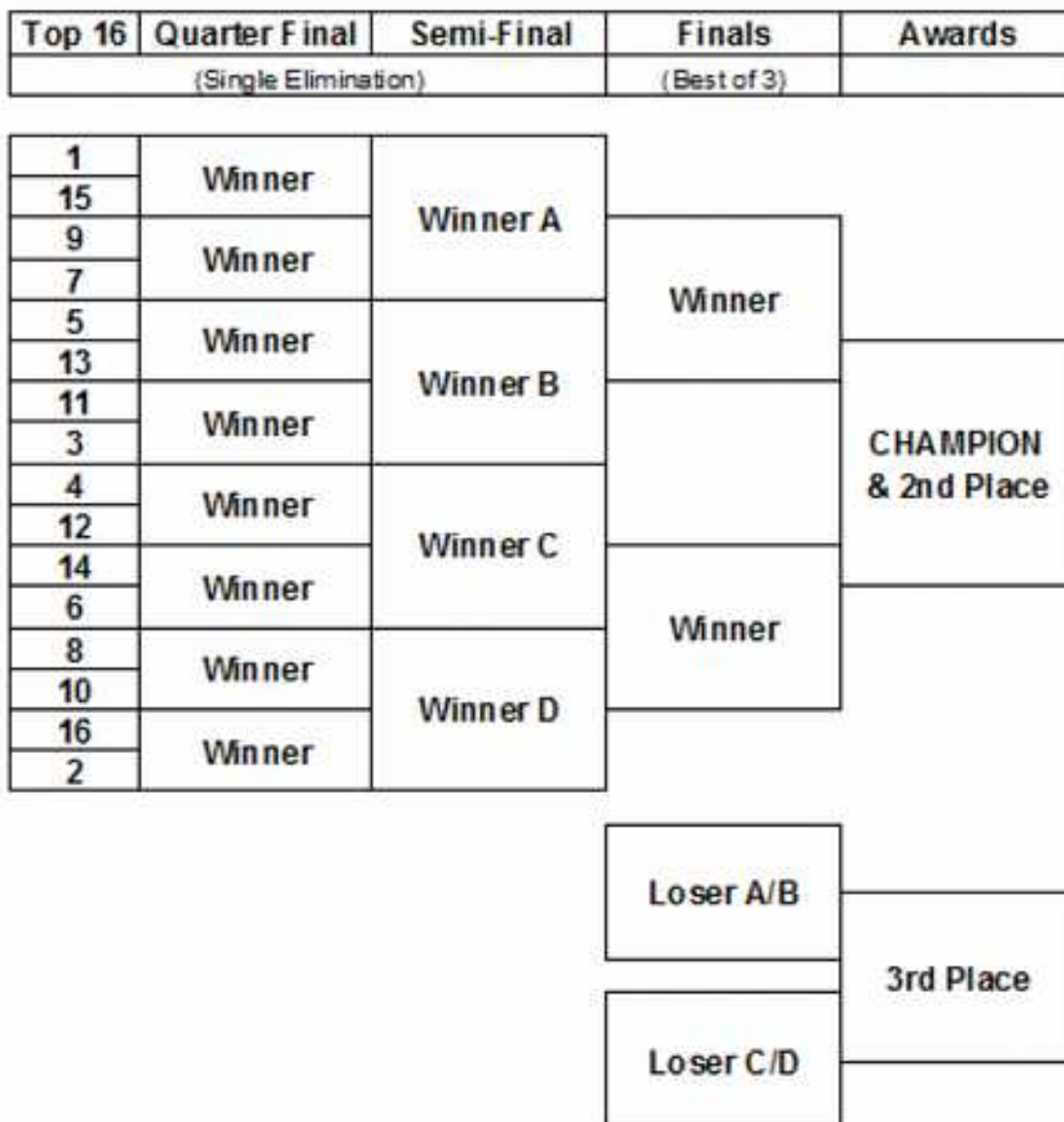
- (a) Lady Naispuoliset kilpailijat
- (b) Junior Kilpailun ensimmäisenä päivänä alle 18-vuotiaat kilpailijat
- (c) Senior Kilpailun ensimmäisenä päivänä yli 50-vuotiaat kilpailijat
- (d) Super Senior Kilpailun ensimmäisenä päivänä yli 60-vuotiaat kilpailijat. Super Senior voi osallistua Senior-sarjaan, mutta ei molempiin. Jos Super Senior - sarja ei saavuta vaadittua kilpailijamäärää, kaikki kyseiseen sarjaan rekisteröidyt kilpailijat siirretään Senior-sarjaan.

### 4. Joukkuesarjat

IPSC kilpailut voivat tunnustaa seuraavat joukkuesarjat:

- (a) Alueelliset joukkueet kussakin divisioonassa
- (b) Alueelliset joukkueet kussakin divisioonassa Lady - sarjassa
- (c) Alueelliset joukkueet kussakin divisioonassa Junior - sarjassa
- (d) Alueelliset joukkueet kussakin divisioonassa Senior - sarjassa
- (e) Alueelliset joukkueet kussakin divisioonassa Super Senior - sarjassa

## Liite A3: Pudotuskaavio [ei käännetty]

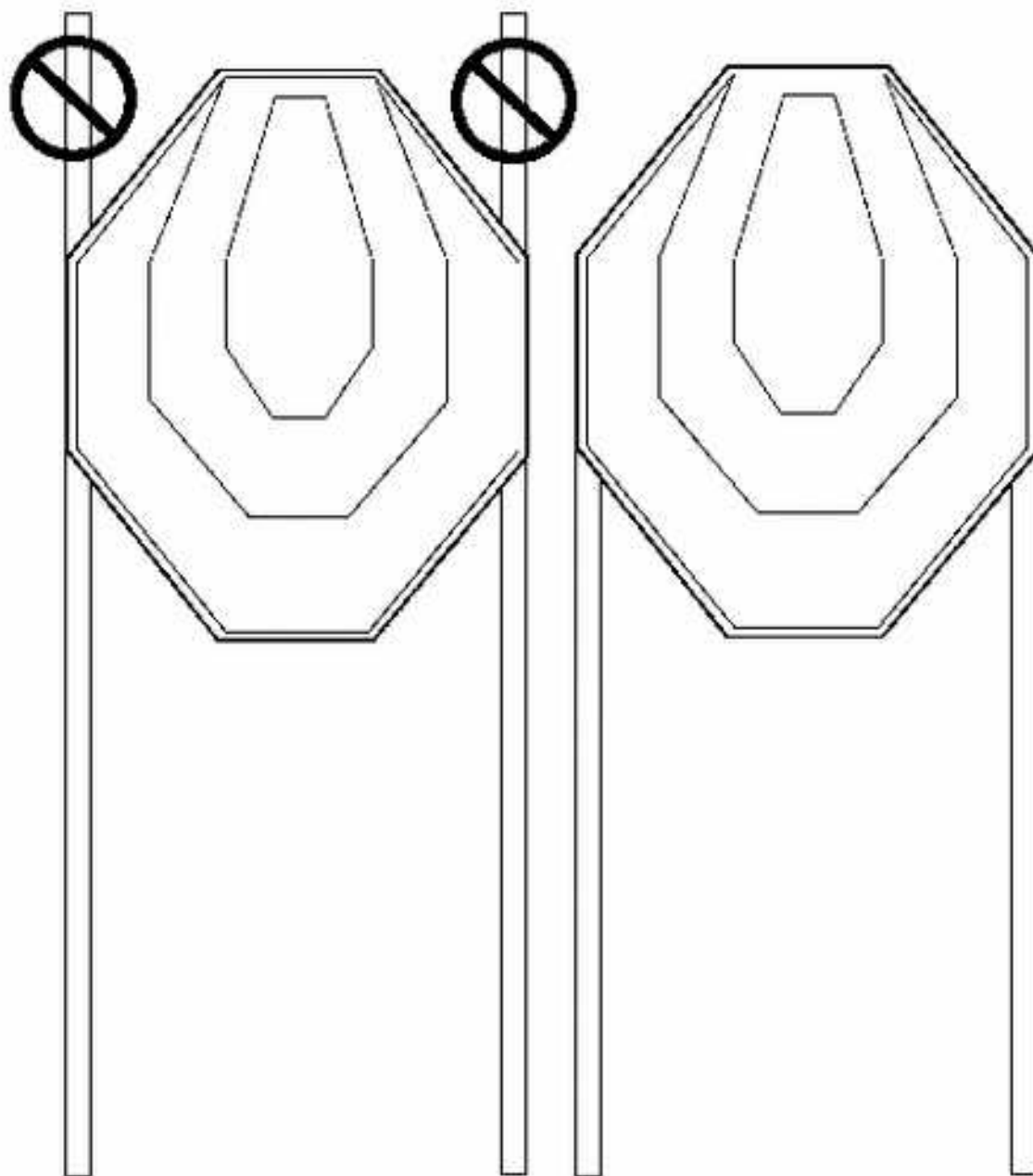


## Liite A4: Hyväksytyt asemamäärät

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



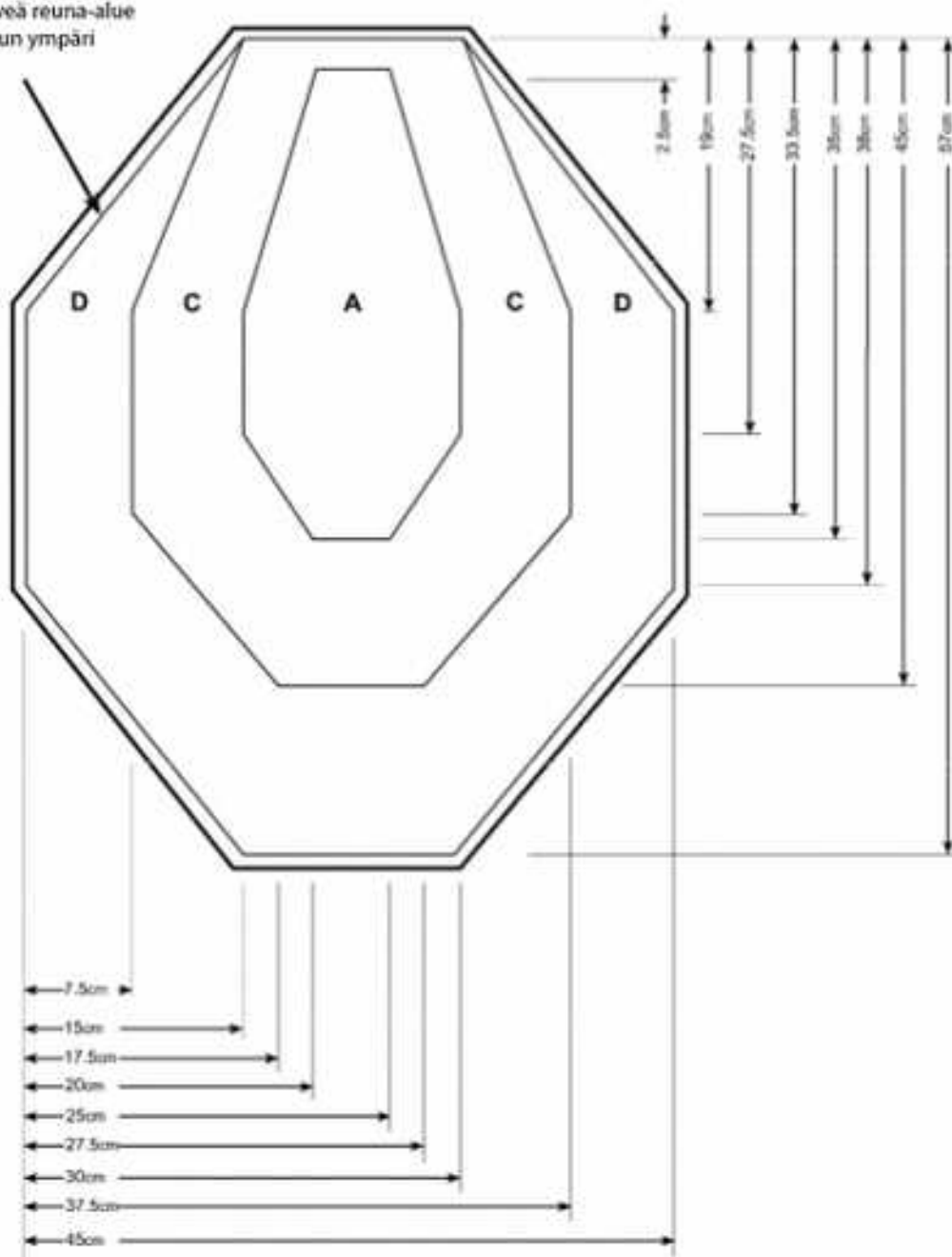
## Liite B1: Taulujen esittäminen



Taulukeppien katkaisu parantaa aseman ulkoasua

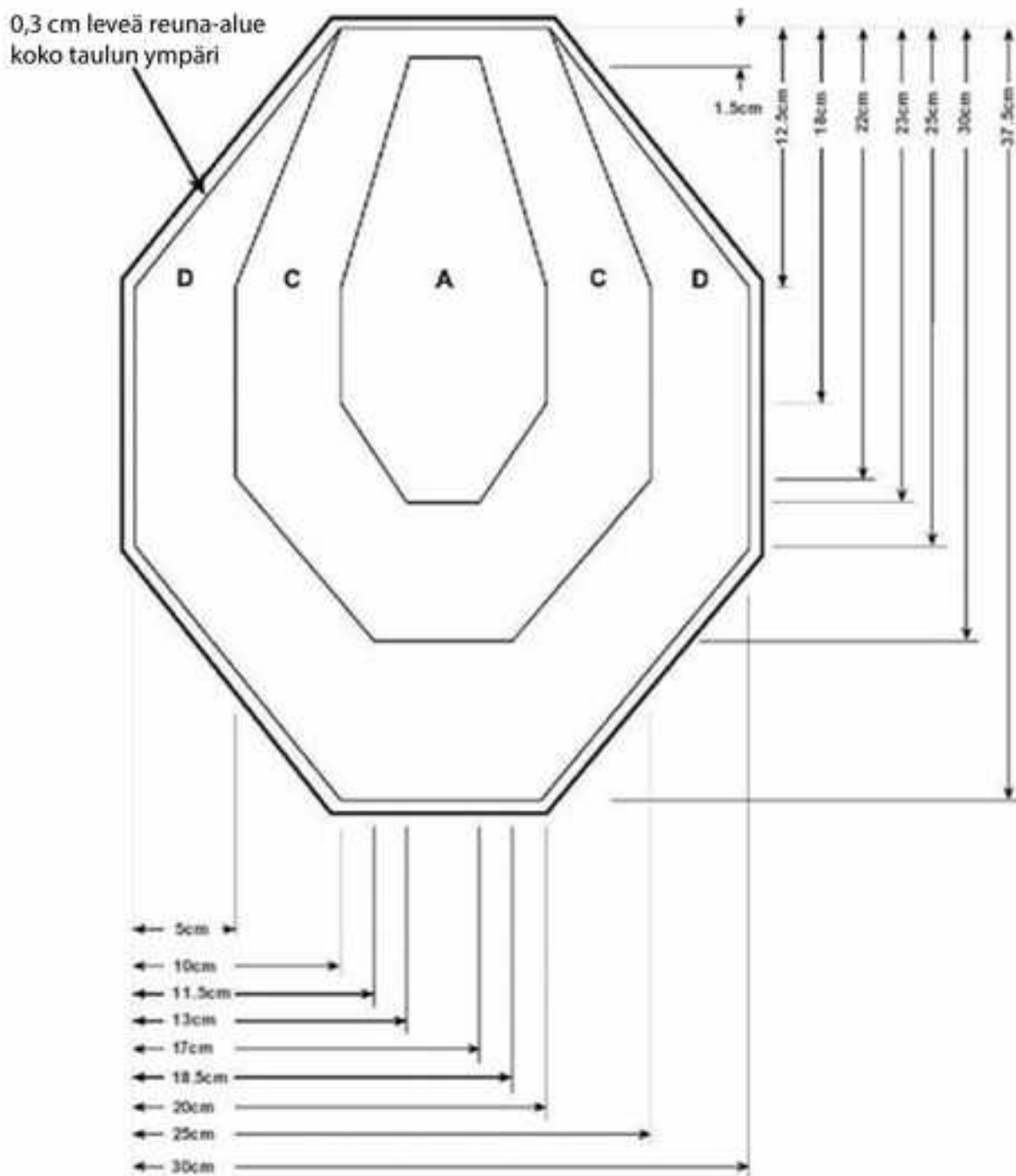
## Liite B2: IPSC-taulu

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



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

## Liite C1: IPSC-popperien kalibrointi

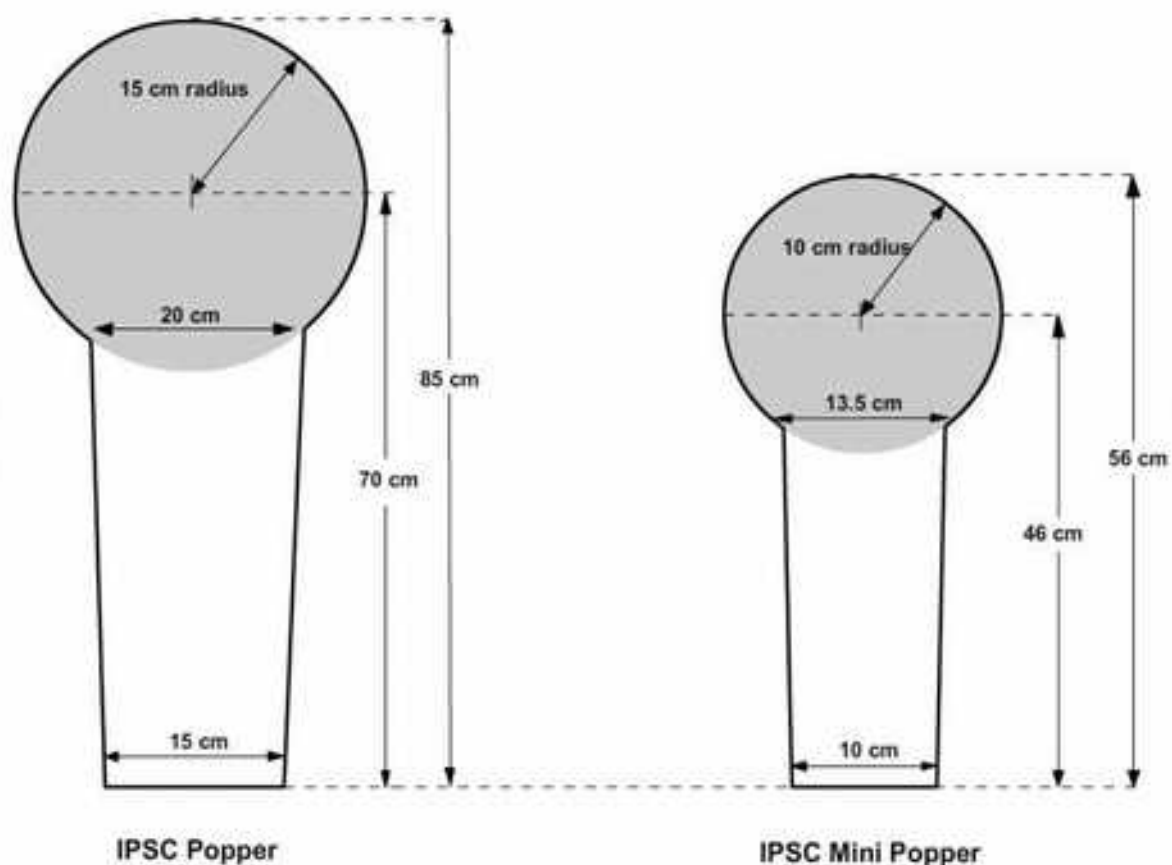
1. Ratamestarin on nimettävä tietyt patruunat ja aseet käytettäväksi kalibroinnissa. Näitä voivat käyttää hänen erikseen valtuuttamansa kalibroijat.
2. Ennen kilpailun alkua on kalibroitipatruunoiden voimakerroin mitattava [säännön 5.6.3.3](#) mukaisesti, paitsi että siihen käytetään vain 4 patruunaa. Kalibrointiaseista ammuttujen kalibroitipatruunoiden voimakertoimen on oltava välillä 120-125, 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 kalibrointialueelle osuu yksi kalibrointiaseesta kalibroitipatruunalla ammuttu laukaus. Laukaus on ammuttava ampumaohjelman kauimmaisesta mahdollisesta paikasta josta kilpailijoille näkyy edes osa popperin kalibrointialueesta. Kalibrointialueet on merkitty seuraavilla sivuilla oleviin piirroksiin.
6. Mikäli ampumaohjelman aikana popperi ei osumasta kaadu, ampuja voi toimia kolmella eri tavalla:
  - (a) Popperia ammutaan uudelleen, kunnes se kaatuu. Tässä tapauksessa ei aiheudu muita toimenpiteitä, ja ampumaohjelma tulkitaan sellaisenaan.
  - (b) Popperi jää pystyyn mutta kilpailija ei haasta kalibrointia. Tässä tapauksessa ei aiheudu muita toimenpiteitä, ja ampumaohjelma tulkitaan sellaisenaan, pisteyttäen kyseinen popperi ohilaukaukseksi.
  - (c) Popperi jää pystyyn ja kilpailija haastaa kalibroinnin. Tässä tapauksessa popperi ja alue sen välittömässä läheisyydessä on rauhoitettava eikä niitä saa koskea tai häiritä. Mikäli kilpailun toimitsija rikkoo tätä, kilpailijan on uusittava ampumaohjelma. Mikäli kilpailija tai muu henkilö rikkoo tätä, popperi pisteytetään ohilaukaukseksi ja ampumaohjelma tulkitaan muuten sellaisenaan.
  - (d) Mikäli popperi kaatuu muusta syystä (esim. tuulessa) ennen kuin se ehditään kalibroida, kilpailijan on ammuttava asema uudelleen.
7. Mikäli popperia ei ole häiritty, kalibrointitoimitsijan on suoritettava kalibrointitesti kyseiseen popperiin (kun sitä tarvitaan yllä mainitun kohdan 6(c) mukaan), niin läheltä kuin mahdollista sitä paikkaa mistä ampujakin kyseistä popperia ampui, seuraavasti:
  - (a) Mikäli ensimmäinen kalibrointilaukaus osuu kalibrointialueelle tai sen alapuolelle ja popperi kaatuu, se katsotaan oikein kalibroiduksi ja se pisteytetään ohilaukaukseksi.
  - (b) Mikäli ensimmäinen kalibrointilaukaus osuu kalibrointialueelle tai sen alapuolelle eikä popperi kaadu, se katsotaan väärin kalibroiduksi ja ampujan on uusittava ampumaohjelma sen jälkeen, kun popperi on kalibroitu uudelleen.
  - (c) Mikäli ensimmäinen kalibrointilaukaus menee kokonaan popperista ohi, ammutaan uudelleen, kunnes joko 7(a) tai 7(b) tapahtuu.

8. 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</b> (sääntö 2.5.3)	
75 - 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 C4: Nopeudenmittausraporttilomake

## CHRONOGRAPH DAILY REPORT

Test Gun Make/Model:		Test Gun Serial Number:		Bullet Weight:				
DATE	SHOT VELOCITY (FPS)			Average Velocity	Power Factor	% Change	Initials	
	1	2	3				CRO	RM
						N/A		



## Liite D1: Open-divisioona

1.	Vähimmäis voimakerroin Major	160
2.	Vähimmäis voimakerroin Minor	125
3.	Vähimmäis luodin paino	120 graania Major VK:lle
4.	Vähimmäis luodin kaliberi / hylsyn pituus	9 mm (0,354”) / 19 mm (0,748”)
5.	Vähimmäis luodin kaliberi Major VK:lle	Ei
6.	Vähimmäislaukaisuvastus (katso <a href="#">liite E4a</a> )	Ei
7.	Pistoolin suurin koko	Ei
8.	Lippaan suurin pituus	170 mm (katso <a href="#">liite E1</a> )
9.	Suurin patruunakapasiteetti	Ei
10.	Pistoolin ja varusteiden suurin etäisyys ylävartalosta	50 mm (katso <a href="#">sääntö 5.2.5</a> )
11.	<a href="#">Sääntö 5.2.10</a> / <a href="#">Liite E2</a> pätee	Ei
12.	Optiset tai elektroniset tähtäimet	Kyllä
13.	Kompensaattorit, porttaukset, vaimennin tai liekinsammutin	Kyllä

### Erityisehdot:

14. Patruunat jotka eivät täytä luodin vähimmäispainoa yllä, mutta jotka mitataan Major -voimakertoimiseksi, tulkitaan vaarallisiksi ja poistetaan kilpailukäytöstä (katso [sääntö 5.5.6](#)). Jos ensimmäinen [säännön 5.6.3.3](#) mukaisesti punnittu luoti ei täytä luodin vähimmäispaino vaatimusta Major -voimakertoimelle, pätee [sääntö 5.6.3.5](#) ja toinen luoti punnitaan lopullisena ja määräävänä luodin painon tarkistuksena.

## Liite D2: Standard-divisioona

1.	Vähimmäis voimakerroin Major	170
2.	Vähimmäis voimakerroin Minor	125
3.	Vähimmäis luodin paino	Ei
4.	Vähimmäis luodin kaliberi / hylsyn pituus	9 mm (0,354") / 19 mm (0,748")
5.	Vähimmäis luodin kaliberi Major VK:lle	10 mm (0,40") katso alla
6.	Vähimmäislaukaisuvastus (katso <a href="#">liite E4a</a> )	Ei
7.	Pistoolin suurin koko	Kyllä, katso alla
8.	Lippaan suurin pituus	Kyllä, katso alla
9.	Suurin patruunakapasiteetti	Ei
10.	Pistoolin ja varusteiden suurin etäisyys ylävartalosta	50 mm (katso <a href="#">sääntö 5.2.5</a> )
11.	<a href="#">Sääntö 5.2.10</a> / <a href="#">Liite E2</a> pätee	Kyllä
12.	Optiset tai elektroniset tähtäimet	Ei
13.	Kompensaattorit, porttaukset, vaimennin tai liekinsammutin	Ei, katso alla

### **Erityisehdot:**

14. Pistooli valmiustilassaan (katso [sääntö 8.1](#)), mutta lataamattomana ja tyhjä lipas kiinnitettynä tai rulla suljettuna (revolveri), tulee mahtua kokonaan laatikon sisään, jonka mitat ovat 225 mm x 150 mm x 45 mm (toleranssi: +1mm, -0mm). Huomaa että kaikkien lippaiden tulee noudattaa tätä.
15. Kilpailija asettaa (ja lopulta poistaa) pistoolin laatikkoon siten, että luisti (tai revolverin piippu) on yhdensuuntainen laatikon pisimmän sivun kanssa. Säädettyvä takatähtäin voi olla hieman sisäänpainettuna, mutta luistin tulee olla täysin edessä ja kaikkien muiden pistoolin osien (esim. taittavat tähtäimet, virityskahvat, peukalotuet, kahvat jne.) tulee olla täysin ojennettuna tai käytössä, kun ase on laatikossa. Lisäksi teleskooppilippaat ja lippaat, joissa on kokoon painuva pohjalevy ovat erityisesti kiellettyjä.
16. Vain piipun porttaus on kielletty. Luisti voi olla portattu.
17. 357SIG on myös hyväksytty kaliberi Major voimakertoimeen olettaen, että vähimmäisvoimakerroin saavutetaan. Tätä myönnytystä on jatkettu 31.12.2017 saakka.

## Liite D3: Classic-divisioona

1.	Vähimmäis voimakerroin Major	170
2.	Vähimmäis voimakerroin Minor	125
3.	Vähimmäis luodin paino	Ei
4.	Vähimmäis luodin kaliberi / hylsyn pituus	9 mm (0,354") / 19 mm (0,748")
5.	Vähimmäis luodin kaliberi Major VK:lle	10 mm (0,40") katso alla
6.	Vähimmäislaukaisuvastus (katso <a href="#">liite E4a</a> )	Ei
7.	Pistoolin suurin koko	Kyllä, katso alla
8.	Lippaan suurin pituus	Kyllä, katso alla
9.	Suurin patruunakapasiteetti	Kyllä, katso alla
10.	Pistoolin ja varusteiden suurin etäisyys ylävartalosta	50 mm (katso <a href="#">sääntö 5.2.5</a> )
11.	<a href="#">Sääntö 5.2.10</a> / <a href="#">Liite E2</a> pätee	Kyllä
12.	Optiset tai elektroniset tähtäimet	Ei
13.	Kompensaattorit, porttauokset, vaimennin tai liekinsammutin	Ei

### **Erityisehdot:**

14. Pistooli valmiustilassaan (katso [sääntö 8.1](#)), mutta lataamattomana ja tyhjä lipas kiinnitettynä, tulee mahtua kokonaan laatikon sisään, jonka mitat ovat 225 mm x 150 mm x 45 mm (toleranssi: +1 mm, -0 mm). Huomaa että kaikkien lippaiden tulee noudattaa tätä.
15. Kilpailija asettaa (ja lopulta poistaa) pistoolin laatikkoon siten, että luisti on yhdensuuntainen laatikon pisimmän sivun kanssa. Säädettyvä takatähtäin voi olla hieman sisäänpainettuna, mutta luistin tulee olla täysin edessä, kun ase on laatikossa.
16. Pistoolien tulee perustua ja niiden pitää ulkoisesti muistuttaa klassista 1911-konstruktioita. Tämä tarkoittaa yksirivistä, yksiosaista metallirunkoa, luistia jossa on kevennysleikkaukset pölysuojan etupuolella, jonka pölysuoja (ilman varustekiskoa tai sen kanssa) saa olla korkeintaan 75mm pitkä mitattuna pölysuojan etureunasta luistinsalvan akselin takareunaan. Lipaskuilun ulkopuolinen leveys ei saa ylittää 35 mm:iä. Tämä mitataan laatikon kylkeen kaiverretulla uralla, jonka leveys on 35 mm ja syvyys vähintään 5 mm, tai ratamestarin hyväksymällä viivottimella tahi muulla mittalaitteella.
17. Kiellettyjä muutoksia ja osia ovat luistin kevennysleikkaukset, tukikäden peukalohyllyt ja virityskahvat.
18. Sallittuja muutoksia ovat muotoillut luistit (yläreunastaan tasaiset jne), muotoillut liipaisinkaaret (kulmikkaat jne), muotoillut kahvavarmistimet, holkittomat piiput, ulkoiset ulosvetäjät, sormiurat (koneistetut, lisätyt), muokatut lippaanvapauttimen

napit, liipaisimet, iskuvasarat, yksi- ja kaksipuoliset peukalovarmistimet, mitkä hyvänsä avotähtäimet (jotka voivat olla luistiin upotetut) ja jatkettut luistinvapauttimet ja peukalosuojat edellyttäen, että ne eivät toimi peukalohyllyinä. Muita sallittuja muutoksia ovat kosmeettiset muutokset (esim. kahvalevyt, kaiverrukset, jne.).

19. Ampumaohjelman lähtömerkin aikana kilpailijan saatavilla olevissa lippaissa ei saa olla yli 8 patruunaa (major-voimakerron) tai yli 10 patruunaa (minor-voimakerron).
20. 357SIG on myös hyväksytty kaliberi Major voimakertoimeen olettaen, että vähimmäisvoimakerron saavutetaan. Tätä myönnytystä on jatkettu 31.12.2017 saakka.

## Liite D4: Production-divisioona

1.	Vähimmäis voimakerroin Major	Ei sovellettavissa
2.	Vähimmäis voimakerroin Minor	125
3.	Vähimmäis luodin paino	Ei
4.	Vähimmäis luodin kaliberi / hylsyn pituus	9 mm (0,354") / 19 mm (0,748")
5.	Vähimmäis luodin kaliberi Major VK:lle	Ei sovellettavissa
6.	Vähimmäis laukaisuvastus (katso <a href="#">liite E4a</a> )	Ensimmäiselle laukaukselle 2,27 kg (5 lbs)
7.	Pistoolin suurin koko	Piipun maksimipituus 127 mm
8.	Lippaan suurin pituus	Ei
9.	Suurin patruunakapasiteetti	Kyllä, katso alla
10.	Pistoolin ja varusteiden suurin etäisyys ylävartalosta	50 mm (katso <a href="#">sääntö 5.2.5</a> )
11.	<a href="#">Sääntö 5.2.10</a> / <a href="#">Liite E2</a> pätee	Kyllä
12.	Optiset tai elektroniset tähtäimet	Ei
13.	Kompensaattorit, porttaukset, vaimennin tai liekinsammutin	Ei

### **Erityisehdot:**

14. Production-divisioonassa saa käyttää ainoastaan pistooleja, jotka on listattu hyväksytyiksi IPSC:n [www-sivulla](#). Huomaa että pistoolit, joiden IPSC katsoo olevan yksitoimisia, ovat erityisesti kiellettyjä. IPSC:n virallinen menetelmä piipun pituuden mittaukseen on esitetty [liitteessä E4b](#).
15. Pistoolien, joissa on ulkoinen iskuvasara, täytyy lähtömerkin aikana olla täysin vireestä päästettyinä. Ensimmäinen laukaus jota yritetään, täytyy ampua kaksitoimisena. Tämän divisioonan kilpailijalle, joka lähtömerkin jälkeen virittää iskuvasaran ennen ensimmäistä laukausta tilanteessa jossa patruunapesä on ladattu, annetaan yksi toimintavirhe tapahtumaa kohti. Huomaa että toimintavirhettä ei anneta sellaisissa ampumaohjelmissa, joissa ase on patruunapesä on lähdössä tyhjänä. Näissä tapauksissa kilpailija voi ampua ensimmäisen laukauksen yksitoimisena.
16. Alkuperäisosat ja -komponentit joita alkuperäisvalmistaja tarjoaa vakio- tai valinnaisosina tietyn mallisiin pistooleihin, jotka ovat IPSC:n hyväksymien pistoolien listalla, ovat sallittuja seuraavasti:
  - 16.1 Muutokset, paitsi vähäiset toimenpiteet (purseiden poisto tai alkuperäisosien sovittamiseksi välttämättömät säädöt) on kielletty. Muita kiellettyjä muutoksia ovat sellaiset, jotka nopeuttavat uudelleenlatausta (esim. lipaskuilun avartaminen tai lisätyt lipaskuilut, jne.), pistoolin alkuperäisen värin tai pinnoitteen muuttaminen, tahi raitojen, täplien tai muiden koristusten lisääminen.

- 16.2 Ampumaohjelman lähtömerkin aikana kilpailijan saatavilla olevissa lippaissa ei saa olla yli 15 patruunaa. Lippaisiin saa lisätä tunnistusmerkintöjä, sisäisiä kapasiteetin rajoittimia, pohjalevyjen pehmennyksiä ja ylimääräisiä reikiä kunhan nämä eivät merkittävästi lisää tai vähennä lippaiden painoa.
- 16.3 Tähtäimiä saa virittää, säätää tai värjätä. Tähtäimiin voidaan myös asentaa valokuituja tai vastaavia.
17. Jälkimarkkinaosat, komponentit ja varusteet ovat kiellettyjä, paitsi:
- 17.1 Jälkimarkkinalippaat ovat sallittuja, kunhan yllä olevan kohdan 16.2 vaatimukset huomioidaan.
- 17.2 Jälkimarkkina-avotähtäimet (katso [sääntö 5.1.3.1](#)) ovat sallittuja, kunhan niiden asennus tai säätö ei edellytä muutoksia pistooliin.
- 17.3 Jälkimarkkinakahvaleytyt, jotka vastaavat profiililtaan ja pinnanmuodoiltaan alkuperäisvalmistajan vakio- tai valinnaiskahvaleytyjä, ovat sallittuja. Samoin on sallittua lisätä karhennusteippiä aseeseen kahvaan (katso [liite E3a](#)). Kahvan päälle asennettavat lisäkumit ovat kuitenkin kiellettyjä.

## Liite D5: Revolver-divisioona

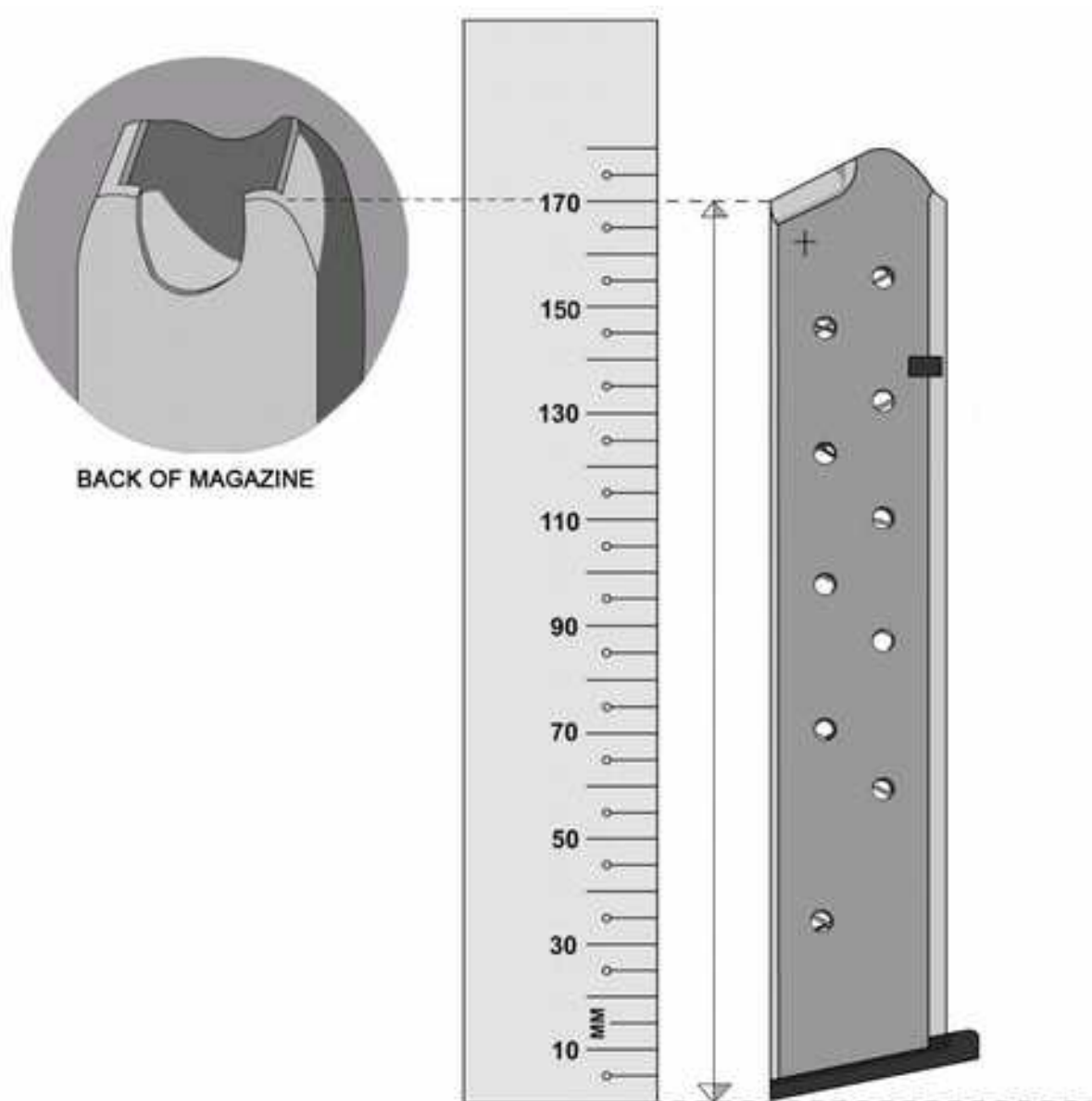
1.	Vähimmäis voimakerroin Major	170
2.	Vähimmäis voimakerroin Minor	125
3.	Vähimmäis luodin paino	Ei
4.	Vähimmäis luodin kaliberi / hylsyn pituus	9 mm (0,354") / 19 mm (0,748")
5.	Vähimmäis luodin kaliberi Major VK:lle	Ei
6.	Vähimmäislaukaisuvastus (katso <a href="#">liite E4a</a> )	Ei
7.	Pistoolin suurin koko	E
8.	Lippaan suurin pituus	Ei sovellettavissa
9.	Suurin patruunakapasiteetti	Ei, katso alla
10.	Pistoolin ja varusteiden suurin etäisyys ylävartalosta	50 mm (katso <a href="#">sääntö 5.2.5</a> )
11.	<a href="#">Sääntö 5.2.10</a> / <a href="#">Liite E2</a> pätee	Ei
12.	Optiset tai elektroniset tähtäimet	Ei
13.	Kompensaattorit, porttaukset, vaimennin tai liekinsammutin	Ei

### **Erityisehdot:**

14. Rullan kapasiteettia ei ole rajoitettu. Ennen uudelleenlatausta saa ampua korkeintaan 6 laukausta. Rikkeistä annetaan yksi toimintavirhe per ammuttu laukaus yli kuuden laukauksen ennen uudelleenlatausta.

15. Itselataavat revolverit, joissa on liikkuva luisti, ovat tässä divisioonassa kiellettyjä.

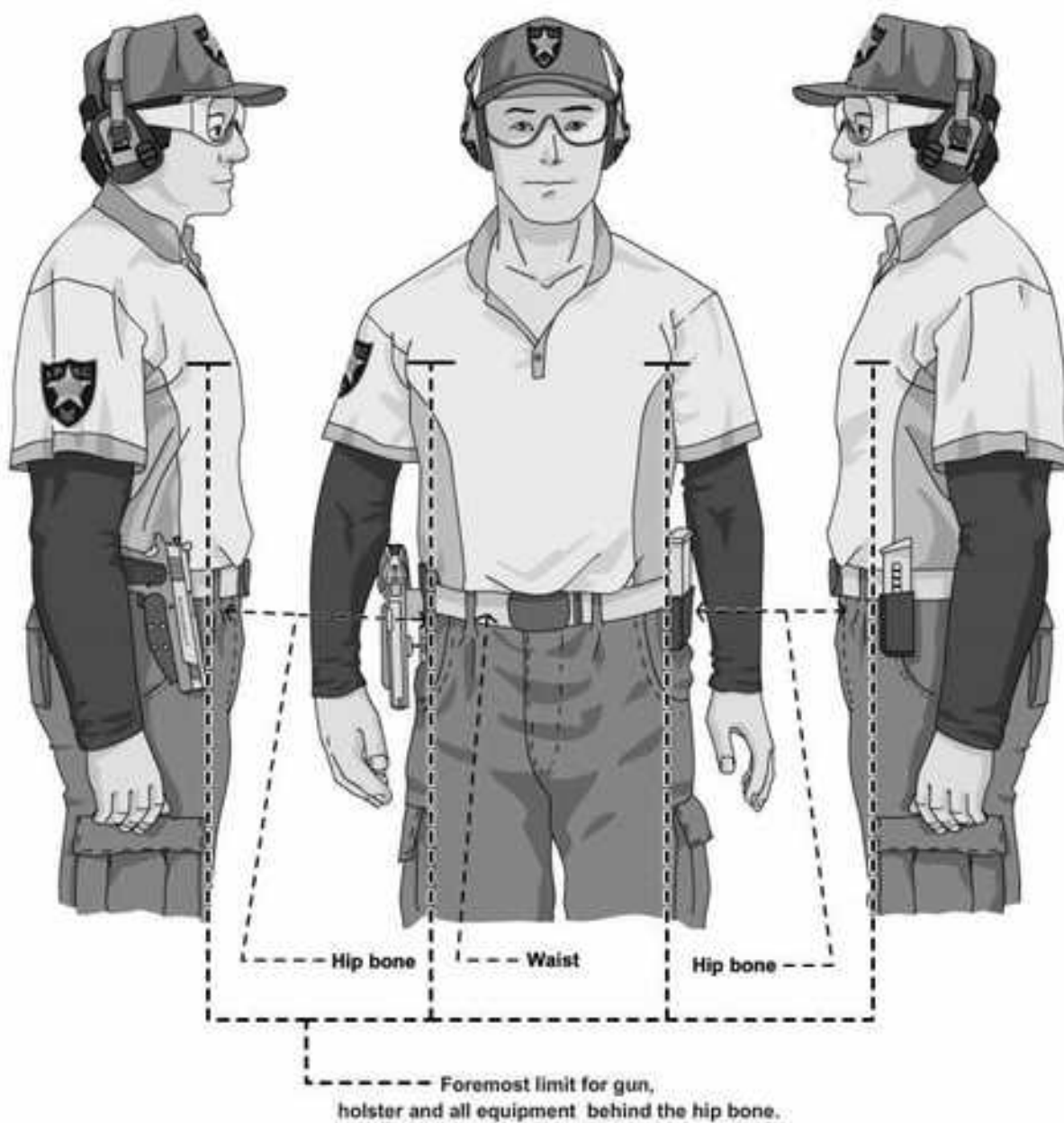
## Liite E1: Lippan mittaaminen



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



## Liite E2: Piirros varusteiden sijoittelusta



Lonkkaluu      Vyötärö      Lonkkaluu

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

## Liite E3a: Production-divisioona - kahvan teippaus

Alla olevassa kuvassa on esitetty alue, johon saa laittaa yhden kerroksen teippiä (väistämätön ja vähäinen korkeintaan 2cm päällekkäisyys sallitaan):



Teippiä voidaan laittaa ainoastaan pisteviivoin rajatuille alueille, joihin kuuluvat kahvan etu- ja takareunat. Teippiä ei kuitenkaan saa laittaa mihinkään kohtaan luistia, liipaisinta, liipaisinkaarta, tai mihinkään vipuun tai nappiin. Teipillä ei myöskään saa estää kahvavarmistimen toimintaa.

## Liite E3b: Kaikki divisioonat - pistoolin kahvan takaosa



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

## Liite E4a: Laukaisuvastuksen mittaaminen

Mikäli divisioona määrittää laukaisuvastuksen, pistoolit testataan seuraavasti:

1. Lataamaton pistooli valmistellaan kaksitoimilaukausta varten;
2. Punnus tai mittari asetetaan niin lähelle liipaisimen etupuolen keskikohtaa kuin mahdollista;
3. Liipaisimen täytyy joko:
  - (a) Nostaa ja pitää 2.27 kg (5 lbs) paino nostettaessa asetta pitäen sen piippua kohtisuoraan ylöspäin; tai
  - (b) Tuottaa vaa'alla vähintään 2.27 kg laukaisuvastus mitattaessa ratamestarin määräämällä tavalla;
4. Jompikumpi yllä olevista kokeista suoritetaan korkeintaan kolmesti;
5. Jos iskuvasara tai iskuri ei laukea yhdelläkään kolmesta yrityksestä kohdassa 3(a) tai mikäli vaa'an lukema ei alita 2.27 kg (5 lbs) kohdassa 3(b), pistooli on läpäissyt testin.
6. Mikäli iskuvasara tai iskuri laukeaa kaikilla kolmella (3) yrityksellä kohdassa 3(a) tai vaa'an lukema alittaa 2.27 kg kohdassa 3(b), ase ei ole läpäissyt testiä ja [sääntö 6.2.5.1](#) astuu voimaan.

## **Liite E4b: Piipun pituuden mittaus**

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

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

## Liite E5: Varustetarkastuslomakkeen malli

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

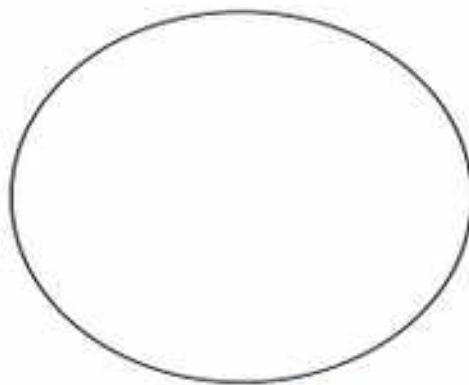
Competitor #: \_\_\_\_\_ Squad #: \_\_\_\_\_

Division: OD / SD / CD / PD / RD

Category: L / J / S / SS

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

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









**Front of Belt**

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

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

## Liite F1: Pisteytyskäsimerkit

		
A - Aarne - Alpha	C - Celsius - Charlie	D - Daavid - Delta
		
Ohilaukaus Miss - Mike	Sakkotaulu No-Shoot	Tulkataan uudelleen Re-Score

Mikäli ammutaan kaksi laukausta per taulu, käytetään molempia käsiä.

# Hakemisto

<b>Aihe</b>	<b>Osio tai sääntö</b>
Aikataulu	<a href="#">6.6</a>
Ajanottolaitteet	<a href="#">9.10</a>
Alkoholi	<a href="#">10.7</a>
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>
Classic-divisioona	<a href="#">Liite D3</a>
Comstock-pistelaskutapa .	<a href="#">9.2.1</a>
Rangaistukset	<a href="#">9.4</a>
Cooper-tunneli	
Rakentaminen	<a href="#">2.2.5</a>
Rangaistukset	<a href="#">10.2.5</a>
Divisioonien, sarjojen ja joukkueiden tunnustaminen	<a href="#">Liite A2</a>
Divisioonat	<a href="#">6.2</a>
Hylkääminen	<a href="#">6.2.6</a>
Ilmoittamatta jättäminen	<a href="#">6.2.5</a>
Poistetut -	<a href="#">6.2.5</a>
Tunnustus	<a href="#">6.2.1 / Liite A2</a>
Useampi kuin yksi	<a href="#">6.2.4</a>
Vaatimusten täyttämättä jättäminen	<a href="#">6.2.5.1</a>
DVC	<a href="#">1.1.3</a>
Edustusoiikeus	<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>

<b>Aihe</b>	<b>Osio tai sääntö</b>
Julkaistut ohjelmat	<a href="#">3.1.1</a>
Junior - joukkueet	<a href="#">Liite A2</a>
Junior-sarja	<a href="#">Liite A2</a>
Jäsenyys	<a href="#">6.5</a>
Kahvaan asennettava teippi	<a href="#">Liite E3a</a>
Kalibrointi	<a href="#">Liite C1</a>
Kalibrointiase	<a href="#">Liite C1</a>
Kalibrointipatruunat	<a href="#">Liite C1</a>
Kaliiperi	
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 / Liite D</a>
Esikilpailu	<a href="#">6.6.2</a>
Johtaja	<a href="#">7.1.6</a>
Määritelmä	<a href="#">6.1.3</a>
Sarjat	<a href="#">6.3 / Liite A2</a>
Tasot (Level)	<a href="#">Liite A1</a>
Toimitsijat	<a href="#">7.1</a>
Yleiset periaatteet	<a href="#">6.1</a>
Kilpailutyypit	<a href="#">6.1</a>
Koeampuminen / tarkkuutus	<a href="#">2.5</a>
Kuulosuojat	<a href="#">5.4</a>
Kotelo	
Hihna tai läppä	<a href="#">5.2.6</a>
Liipaisimen peittäminen	<a href="#">5.2.7.4</a>
Siirtäminen	<a href="#">5.2.5.3</a>
Sijainti vyöllä	<a href="#">5.2.5 / Liite E2</a>
Tunnelissa	<a href="#">10.5.4</a>
Valinta	<a href="#">5.2.6</a>
Varusteet	<a href="#">5.2</a>
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>

<b>Aihe</b>	<b>Osio tai sääntö</b>
Lataus - "Optiot"	<a href="#">8.1.1</a>
Lenkit, patruuna-	<a href="#">5.2</a>
Levyt	<a href="#">4.3 / Liite C3</a>
Liiga	<a href="#">6.1.6</a>
Liike	<a href="#">8.5</a>
Liikkuvat taulut	
Rangaistukset	<a href="#">9.9</a>
Pisteytys	<a href="#">9.9</a>
Liipaisin	
- kengät	<a href="#">5.1.5</a>
Laukaisuvastus	<a href="#">5.1.4 / Liite E4a</a>
Peitetty	<a href="#">5.2.7.4</a>
Lippaat	
Divisioona	<a href="#">Liite D</a>
Pudotettu	<a href="#">5.5.3</a>
Vara -	<a href="#">5.5.3</a>
Lippu	<a href="#">5.2.1/8.3.7</a>
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>

<b>Aihe</b>	<b>Osio tai sääntö</b>
Suojat	<a href="#">2.3.5</a>
Virhetoiminta	<a href="#">4.6</a>
Major	<a href="#">5.6.1.2</a>
Maksimipisteet	<a href="#">9.2</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-divisioona	<a href="#">Liite D1</a>
Patruunat	<a href="#">5.5</a>
Kielletyt -	<a href="#">5.5.4 / 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>
Piipun pituuden mitta	<a href="#">Liite E4b</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>

<b>Aihe</b>	<b>Osio tai sääntö</b>
Sakkotaulut	<a href="#">9.4.2 / 9.4.3</a>
Tasatulokset	<a href="#">9.3</a>
Varmistaminen	<a href="#">9.6</a>
Vastuu	<a href="#">9.8</a>
Pistoolin kahvan takaosa	<a href="#">Liite E3b</a>
Pitkät ohjelmat	<a href="#">1.2.1.3</a>
Popperit	
Asennus	<a href="#">Liite C2</a>
Käyttö ja kalibrointi	<a href="#">Liite C1</a>
Maalitaulut	<a href="#">4.3</a>
Mitat	<a href="#">Liite C2</a>
Pisteytys	<a href="#">Liite C2</a>
Production-divisioona	<a href="#">Liite D4</a>
Protesti	<a href="#">11.1</a>
Aikaraja	<a href="#">11.3</a>
- maksu	<a href="#">11.4.1</a>
- 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 / 10.5.14</a>
Pudotusohjelma	<a href="#">1.2.2.2</a>
Pyyhkäisy	<a href="#">10.5.5</a>
Päaratatuomari	<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 amuttu laukauksia	<a href="#">10.2.1</a>
Rikelinjat	
Esteet	<a href="#">2.2.3.2</a>
Käyttö	<a href="#">2.2.1</a>

<b>Aihe</b>	<b>Osio tai sääntö</b>
Lisääminen tai muuttaminen	<a href="#">2.3</a>
Rangaistukset	<a href="#">10.2.1</a>
Rikkoutunut ase	<a href="#">5.7</a>
Sakkotaulut	
Osumat	<a href="#">9.4.2 / 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-divisioona	<a href="#">Liite D2</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 Senior - sarja	<a href="#">Liite A2</a>
Säteittäiset repeämät	<a href="#">9.5.4</a>
Sääntötulkinnat	<a href="#">11.8</a>
Tarkkuus	<a href="#">1.1.3</a>
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>
Uudelleenkotelointi	
Kilpailijan aloitteesta	<a href="#">8.2.5</a>
Ohjelman suunnittelussa	<a href="#">8.2.5</a>
Uudelleenlataus	<a href="#">8.4</a>
Pakotettu -	<a href="#">1.1.5.2</a>
Uusinnasta kieltäytyminen	<a href="#">2.3.3.3</a>

<b>Aihe</b>	<b>Osio tai sääntö</b>
Vahingonlaukaus	<a href="#">10.4</a>
Vahvempi käsi	<a href="#">1.1.5.3</a> / <a href="#">1.1.5.4</a>
Vaihtelevuus	<a href="#">1.1.4</a>
Vaikeus	<a href="#">1.1.6</a>
Vallit, kiipeäminen kielletty	<a href="#">2.1.9</a>
Valmius	
-asennot	<a href="#">8.2</a>
-tilat	<a href="#">8.1</a> / <a href="#">8.2</a>
Vapautyyli	<a href="#">1.1.5</a>
Varaslähtö	<a href="#">10.2.6</a>
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>