



**SUOMEN AMPUMAUURHEILULIITTO**  
**FINNISH SHOOTING SPORT FEDERATION**



**INTERNATIONAL PRACTICAL**  
**SHOOTING CONFEDERATION**

# **PRACTICAL-AMMUNNAN** **YHDISTELMÄSÄÄNNÖT**

**PISTOOLI**  
**KIVÄÄRI**  
**HAULIKKO**

Voimassa 10.6.2016 alkaen.

Hyväksytty Suomen Ampumaurheiluliiton liittohallituksen kokouksessa 9.6.2016.

Säännöt noudattavat IPSC:n kilpailusääntöjä.

# Sisällys

Käännöksen alkusanat .....	6
1 Ohjelman suunnittelu .....	8
1.1 Yleiset periaatteet .....	8
1.2 Ohjelmatyypit .....	9
1.3 IPSC:n hyväksyntä .....	11
2 Rata ja ohjelman rakenteet .....	12
2.1 Yleiset säännökset .....	12
2.2 Ohjelman rakennuskriteerit .....	14
2.3 Muutokset ohjelman rakenteisiin .....	15
2.4 Aseenkäsittelyalueet .....	16
2.5 Koeammunta / kohdistusrata .....	16
2.6 Kauppiasalueet .....	17
2.7 Hygienia-alueet .....	17
3 Ohjelman tiedot .....	18
3.1 Yleiset säädökset .....	18
3.2 Kirjallinen asemakuvaus .....	18
3.3 Paikalliset, alueelliset tai kansalliset säännöt .....	18
4 Ratalaitteet .....	19
4.1 Maalitaulut - yleiset periaatteet .....	19
4.2 IPSC:n hyväksymät taulut - paperiset .....	20
4.3 IPSC:n hyväksymät taulut - metalliset .....	21
4.4 Hajoavat ja synteettiset taulut .....	22
4.5 Ratalaitteiden tai radan maapohjan korjailu .....	22
4.6 Ratalaittehäiriöt ja muita seikkoja .....	22
5 Kilpailijan varusteet .....	24
5.1 Aseet .....	24
5.2 Kotelo ja muut kilpailijan varusteet .....	25
5.3 Asianmukainen vaatetus .....	28
5.4 Silmä- ja kuulosuojaimet .....	28
5.5 Patruunat ja niihin liittyvät varusteet .....	29
5.6 Luodinnopeusmittari ja voimakertoimet .....	29
5.7 Toimintahäiriöt - kilpailijan varusteet .....	32
5.8 Viralliset kilpailupatruunat .....	33

6	Kilpailun rakenne .....	35
6.1	Yleiset periaatteet .....	35
6.2	Kilpailun divisioonat .....	35
6.3	Kilpailusarjat .....	36
6.4	Maajoukkueet .....	37
6.5	Kilpailijan asema ja valtuutus .....	37
6.6	Kilpailijoiden aikataulutus ja ryhmittely .....	38
6.7	Kansainvälinen luokittelujärjestelmä ("ICS") .....	38
7	Kilpailun hallinto .....	40
7.1	Kilpailun toimitsijat .....	40
7.2	Kilpailun toimitsijoiden kurinpito .....	40
7.3	Toimitsijoiden nimittäminen .....	41
8	Ampumaohjelma .....	42
8.1	Aseen valmiustilat .....	42
8.2	Kilpailijan valmiustila .....	43
8.3	Ratakomennot .....	45
8.4	Lataaminen, uudelleenlataaminen tai tyhjentäminen ampumaohjelman aikana .....	47
8.5	Liike .....	47
8.6	Avustaminen tai häirintä .....	47
8.7	Tähtäinkuva, tyhjälaukaukset ja ohjelmaan tutustuminen .....	48
9	Pisteytys .....	49
9.1	Yleisiä säännöksiä .....	49
9.2	Pistelaskentamenetelmä .....	51
9.3	Tasatuloksen ratkaisu .....	51
9.4	Taulujen piste- ja rangaistusarvot .....	52
9.5	Taulujen pisteyttämiskäytäntö .....	53
9.6	Tuloksen varmistaminen ja haastaminen .....	54
9.7	Tuloskaavakkeet .....	55
9.8	Vastuu tulosten kirjaamisesta .....	56
9.9	Katoavien taulujen pisteytys .....	56
9.10	Virallinen aika .....	57
9.11	Tuloslaskentaohjelmat .....	57
10	Rangaistukset ja hylkäämiset .....	58
10.1	Toimintavirheet - yleisiä säännöksiä .....	58

10.2 Toimintavirheet - esimerkkejä .....	58
10.3 Hylkääminen - yleisiä säännöksiä .....	60
10.4 Hylkääminen - vahingonlaukaus .....	60
10.5 Hylkääminen - turvaton aseenkäsittely .....	61
10.6 Hylkääminen - epäurheilijamainen käytös .....	63
10.7 Hylkääminen - kielletyt aineet .....	63
11 Vetoomusjury ja sääntöjen tulkinta .....	65
11.1 Yleiset periaatteet .....	65
11.2 Vetoomusjuryn kokoonpano .....	65
11.3 Aikarajat ja järjestys .....	66
11.4 Maksut .....	66
11.5 Toimintatapa .....	66
11.6 Päätös ja siitä seuraavat toimet .....	67
11.7 Kolmannen osapuolen protesti .....	67
11.8 Sääntöjen tulkitseminen .....	67
12 Sekalaiset asiat .....	68
12.1 Liitteet .....	68
12.2 Kieli .....	68
12.3 Vastuuvapauslauseke .....	68
12.4 Sukupuoli .....	68
12.5 Sanasto .....	68
12.6 Mitat .....	72
Liite A1: IPSC kilpailutasot (Level) .....	73
Liite A2: IPSCn hyväksyntä .....	75
1. Divisioonat: .....	75
2. Sarjat .....	75
3. Yksittäiset sarjat .....	75
4. Joukkuesarjat .....	75
Liite A3: Pudotuskaavio <i>[ei käännetty]</i> .....	76
Liite A4: Hyväksytyt asemamäärät .....	77
Liite B1: Taulujen esittäminen .....	78
Liite B2: IPSC-taulu .....	79
Liite B3: IPSC-minitaulu .....	80
Liite B4: IPSC Universal – taulu [K-H] .....	81

Liite B5: IPSC A4/A – taulu [H] .....	82
Liite B6: IPSC A3/B – taulu [H] .....	83
Liite C1: IPSC-popperien kalibrointi [P-K] .....	84
Liite C1: Maalien kalibrointi ja testaus [H] .....	85
Liite C2: IPSC-popperit .....	88
Liite C3: IPSC-levyt .....	89
Liite C3: IPSC irtoavat levyt [K-H] <i>[ei käännetty]</i> .....	90
Liite C4: Nopeudenmittausraporttilomake .....	91
Liite D1: Open-divisioona [P] .....	92
Liite D2: Standard-divisioona [P] .....	93
Liite D3: Classic-divisioona [P] .....	94
Liite D4: Production-divisioona [P] .....	96
Liite D5: Revolver-divisioona [P] .....	98
Liite D6: Kivääridivisioonat [K] .....	99
Liite D7: Haulikkodivisioonat [H] .....	100
Liite E1: Lippaan mittaaminen [P] .....	102
Liite E1: Patruunatyypit [H] .....	103
Liite E2: Piirros varusteiden sijoittelusta [P] .....	105
Liite E3a: Production-divisioona - kahvan teippaus [P] .....	106
Liite E3b: Kaikki divisioonat - pistoolin kahvan takaosa [P] .....	107
Liite E4a: Laukaisuvastuksen mittaaminen [P] .....	108
Liite E4b: Piipun pituuden mittaus [P] .....	109
Liite E5: Varustetarkastuslomakkeen malli [P] .....	110
Liite F1: Pisteytyskäsimerkit .....	111
Hakemisto .....	112

# 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.

Nämä yhdistelmäsäännöt on koostettu kolmesta eri sääntökirjasta: Pistooli-, kivääri- ja haulikkosäännöt; tammikuun 2016 versiot. Siinä epätodennäköisessä tapauksessa, että yhdistelmäsäännöt ja erilliset sääntökirjat olisivat keskenään ristiriidassa, voittaa erillinen sääntökirja.

Merkinnät: [P] – pistooli, [K] – kivääri, [H] – haulikko, [P-K] – pistooli ja kivääri, [P-H] – pistooli ja haulikko, [K-H] – kivääri ja haulikko; erikseen merkitsemättömät kohdat ovat yhteisiä pistoolille, kiväärille ja haulikolle.

## Muutoshistoria

<b>Versio</b>	<b>Pvm</b>	<b>Muutokset</b>
	24.9.2015	Aloitettu 2015 sääntöjen pohjalta. Asiakirja ”January 2016 Handgun Rule Amendments” Vähäisiä korjauksia
	2.3.2016	Tarkastettu IPSC:n julkaisemia yhdistelmäsääntöjä vasten
	2.4.2016	SAL practical-jaosto
	2.5.2016	SAL kilpailuvaliokunta
Lopullinen	9.6.2016	SAL liittohallitus

Alkuteoksen copyright © 2016

International Practical Shooting Confederation

Box 972, Oakville, Ontario, Canada L6J 5E8

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, seinä 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 [P] 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.  
[K] Yleiset ohjelmat ja luokitteluohjelmat voidaan määrätä ammuttaviksi heikommalta olkapäältä.  
[H] Lyhyet ohjelmat ja luokitteluohjelmat voidaan määrätä ammuttaviksi vain heikommalta olkapäältä.
  - 1.1.5.4 [P] 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](#).



[K-H] Mikäli kirjallinen asemakuvaus vaatii, että kilpailija kantaa, pitää mukana tai pitää kiinni jostakin esineestä ampumasuorituksen aikana, sovelletaan [sääntöä 10.2.2](#).

- 1.1.5.5 Ohjelman suunnittelijat voivat antaa kilpailijalle vapauden odottaa 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 [P] 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.  
[K] Lyhyt ohjelma – Saa vaatia enintään 5 laukausta suorituksen aikana Manual Action – divisioonissa ja 10 laukausta Semi Auto - divisioonissa. Mikäli paperitauluihin vaaditaan 2 osumaa, laukausmäärä kasvaa 10:een.  
[H] Lyhyt ohjelma – Saa vaatia enintään 8 laukausta ja 12 pisteosumaa suorituksen aikana.
- 1.2.1.2 [P] 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.  
[K] Keskipitkä ohjelma – Saa vaatia enintään 10 laukausta suorituksen aikana. Ohjelman suunnitelma ja rakenne ei saa normaalisti vaatia enempää kuin 5 taulua ammuttavaksi mistään yksittäisestä paikasta tai näkymästä, eikä sallia kilpailijan ampuvan kaikkia maaleja mistään yksittäisestä paikasta tai näkymästä. Vähintään 100 metrin etäisyydelle ammuttaessa voidaan samasta paikasta tai näkymästä vaatia ammuttavaksi 8 taulua. Mikäli paperitauluihin vaaditaan 2 osumaa, laukausmäärä kasvaa 20:een ja suurin mahdollinen pisteosumien määrä yhdestä paikasta tai näkymästä 10:een (16:een mikäli taulut on sijoitettu yli 100 metrin etäisyydelle).  
[H] Keskipitkä ohjelma – Saa vaatia enintään 16 laukausta ja 24 pisteosumaa suorituksen aikana. Ohjelman suunnitelma ja rakenne ei saa vaatia enemmän kuin 8 laukauksen ampumista yhdestä paikasta tai näkymästä.
- 1.2.1.3 [P] 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.

[K] Pitkä ohjelma – Saa vaatia enintään 20 laukausta suorituksen aikana. Ohjelman suunnitelma ja rakenne ei saa normaalisti vaatia enempää kuin 5 taulua ammuttavaksi mistään yksittäisestä paikasta tai näkymästä, eikä sallia kilpailijan ampuvan kaikkia maaleja mistään yksittäisestä paikasta tai näkymästä. Vähintään 100 metrin etäisyydelle ammuttaessa voidaan samasta paikasta tai näkymästä vaatia ammuttavaksi 8 taulua. Mikäli paperitauluihin vaaditaan kaksi osumaa, laukausmäärä kasvaa 40:een ja suurin mahdollinen pisteosumien määrä yhdestä paikasta tai näkymästä 10:een (16:een mikäli taulut on sijoitettu yli 100 metrin etäisyydelle).

[H] Pitkä ohjelma – Saa vaatia enintään 28 laukausta ja korkeintaan 32 pisteosumaa suorituksen aikana. Ohjelman suunnitelma ja rakenne ei saa vaatia enemmän kuin 8 laukauksen ampumista yhdestä paikasta tai näkymästä. Mikäli ohjelmassa vaaditaan yli 23 laukausta, sitä ei saa vaatia aloitettavaksi lataamattomalla aseella.

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 [P] Tyhjällä patruunapesällä tai tyhjällä lipaskuilulla/rullalla lähtöjä (katso [osio 8](#)) ei tulisi vaatia enemmässä kuin 25%:ssa kilpailun ampumaohjelmista.

[K] IPSC-kiväärikilpailuissa suositellaan taulujen etäisyyksistä seuraavaa: 30% kaikista tauluista lähempänä kuin 60 metriä, 50% 60-150 metrissä ja 20% 150-300 metrissä.

## 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 [P] 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.

[K] Pudotusohjelma - Kilpailusta erillinen tapahtuma. Kaksi kilpailijaa ampuvat vuorollaan yhtäaikaaisesti kaksi identtistä ja vierekkäistä tauluryhmää karsintakilpailuna (katso [liite A3](#)). Tauluryhmät eivät saa vaatia enempää kuin 6 laukausta "Manual Action" - divisioonissa eikä enempää kuin 12 laukausta "Semi Auto" - divisioonissa ja kukin kilpailija voidaan vaatia suorittamaan pakollinen uudelleenlataus ensimmäisen ja viimeisen maalin ampumisen välillä.

[H] Pudotusohjelma - Kilpailusta erillinen tapahtuma. Kaksi kilpailijaa ampuvat vuorollaan yhtäaikaaisesti kaksi identtistä ja vierekkäistä tauluryhmää karsintakilpailuna (katso [liite A3](#)). Tauluryhmät eivät saa vaatia enempää kuin 8 laukausta ja kukin kilpailija voidaan vaatia

suorittamaan pakollinen uudelleenlataus ensimmäisen ja viimeisen maalin ampumisen välillä.

### 1.3 IPSC:n hyväksyntä

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

## 2 Rata ja ohjelman rakenteet

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

### 2.1 Yleiset säännökset

- 2.1.1 Fyysinen rakenne - Järjestävä organisaatio on vastuussa ampumaohjelmien suunnittelusta, fyysisestä rakenteesta ja esitetyistä vaatimuksista ratamestarin hyväksynnän alaisina. Kilpailijoiden, toimitsijoiden ja katsojien vammautuminen on ehkäistävä kohtuuden rajoissa. Ohjelmien suunnittelun tulisi ehkäistä tahattomat vaaralliset toimet, mikäli mahdollista. Kilpailijoita valvovien toimitsijoiden esteetön kulku tulee huomioida.
- 2.1.2 Turvalliset ampumasuunnat - Ampumaohjelmat tulee rakentaa huomioiden turvalliset ampumasuunnat. Turvalliset taulut ja ratarakenteet sekä mahdollisten kimmokkeiden suunnat tulee huomioida. Jos tarpeen, vallien koko ja tarkoituksenmukaisuus tulee tarkistaa osana rakennustyötä. Jos ei muuta ole 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 [P] 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.
- [K] Vähimmäisetäisyydet - Aina kun metallitauluja tai metallista läpäisemätöntä estettä käytetään ampumaohjelmassa, on varmistuttava, että kilpailijat ja kilpailun toimitsijat pysyvät vähintään 50 metrin etäisyydellä niistä, kun niitä ammutaan. Jos mahdollista, tulee tämä tehdä fyysisin estein. Jos rikelinjoja käytetään rajoittamaan etäisyyttä metallitauluihin, tulee ne asettaa vähintään 51 metrin etäisyydelle maaleista, jotta kilpailija epähuomiossa ylittäessään rikelinjan on silti yli 50 metrin vähimmäisetäisyyden päässä (katso [sääntö 10.4.7](#)). Metalliset rakenteet ampumalinjalla tulisi myös huomioida.
- [H] Vähimmäisetäisyydet - Aina kun metallitauluja tai metallista läpäisemätöntä estettä käytetään ampumaohjelmassa, on varmistuttava, että kilpailijat ja kilpailun toimitsijat pysyvät ainakin vähimmäisetäisyyden päässä niistä, kun niitä ammutaan. Jos mahdollista, tulee tämä tehdä fyysisin estein. Jos rikelinjoja käytetään rajoittamaan etäisyyttä metallitauluihin, tulee ne asettaa siten, että kilpailija epähuomiossa ylittäessään rikelinjan on silti ainakin vähimmäisetäisyyden päässä (katso [sääntö 10.4.7](#)). Metalliset rakenteet ampumalinjalla tulisi myös huomioida.

- 2.1.3.1 [H] Vähimmäisetäisyydet lintu- ja susihauleilla – Vähimmäisetäisyys on 5 metriä. Rikelinjat on asetettava vähintään 6 metrin etäisyydelle tauluista tai metallisesta läpäisemättömästä suojasta.
- 2.1.3.2 [H] Vähimmäisetäisyydet täyteisillä – Vähimmäisetäisyys on 40 metriä. Rikelinjat on asetettava vähintään 41 metrin etäisyydelle tauluista tai metallisesta läpäisemättömästä suojasta.
- 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 [P-H] Paikallaan olevia tauluja (siis niitä joita ei aktivoida) ei saa kallistaa sivusuunnassa kumpaankaan suuntaan yli 90 asteen kulmaan pystysuorasta.  
[K] Lukuun ottamatta "Universal" - taulua, paikallaan olevia tauluja (siis niitä joita ei aktivoida) ei saa kallistaa sivusuunnassa kumpaankaan suuntaan yli 90 asteen kulmaan pystysuorasta.
- 2.1.9 Vallit - Kukaan henkilö ei saa kiivetä valleille, ellei ratatuomari erityisesti anna lupaa tähän (katso [osio 10.6](#)).

- 2.1.10 [H] Välitulpat – Tietynlaisissa täyteisissä on irtoava välitulppa ja susihaulipatruunoissa välitulppa irtoaa hauleista. Jotta välitulpat eivät tekisi reikiä paperitauluihin, tulisi paperitaulujen taakse asentaa vaneri tai vastaava tausta, tahi paperitaulut tulisi sijoittaa riittävälle etäisyydelle. Susihaulien tapauksessa suositellaan 10 metrin etäisyyttä.
- 2.1.11 [H] Lintuhaulipatruunat paperitaulujen kanssa – Kilpailijaa ei saa vaatia ampumaan paperitaulua lintuhaulipatruunoilla.
- 2.1.12 [H] Sallitut patruunat – Kussakin ampumaohjelmassa täytyy määritellä yksi sallittu patruunatyyppe, t.s. lintuhauli, susihauli tai täyteinen.

## 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 [P] 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 [P] 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 [P] Esteen laskeutumispuolen tulee olla vapaa esteistä tai luonnollisista vaaroista.
- 2.2.2.3 [P] Kilpailijoille tulee antaa mahdollisuus kokeilla tällaisia esteitä ennen ampumasuoritustaan.
- 2.2.2.4 [P] 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 [P] 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 uusaa kaikkien kilpailijoiden ampumasuoritusta asemalla tai asema on muuttunut sopimattomaksi tai käyttökelvottomaksi mistä tahansa syystä, tulee kyseinen asema ja kaikki siihen liittyvät kilpailijoiden tulokset poistaa kilpailutuloksista.
- 2.3.4.1 Kilpailija joka on hylätty asemalla, joka myöhemmin poistetaan kilpailusta, voidaan palauttaa kilpailuun, mikäli hänen valituksensa korkein käsittelevä aste (ratamestari tai vetoomusjury) katsoo, että hylkäys johtui välittömästi aseman poistamisen aiheuttaneista seikoista.
- 2.3.5 Huonon sään vallitessa, ratamestari voi määrätä kaikki paperitaulut suojattavaksi läpinäkyvillä suojuksilla tai niiden päälle asennettavilla suojuilla. Kilpailijat eivät voi valittaa tästä määräyksestä (katso [sääntö 6.6.1](#)). Tällaiset suojat tulee asentaa kaikkiin maaleihin samaksi aikajaksoksi, kunnes ratamestari kumoaa määräyksen.
- 2.3.6 Jos ratamestari (yhdessä kilpailun johtajan kanssa) toteaa, että sää- tai muut olosuhteet vaikuttavat tai voivat todennäköisesti vaikuttaa kilpailun turvallisuuteen tai läpivientiin, voi hän määrätä kaiken ampumatoiminnan keskeytettäväksi siihen asti, kunnes hän antaa luvan ammunnan jatkamiseen.

## 2.4 Aseenkäsittelyalueet

- 2.4.1 Järjestävän organisaation vastuulla on rakentaa ja sijoittaa riittävä määrä aseenkäsittelyalueita kilpailuun. 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 kestämaan luodin iskemä. Tournament tai pitkien aseiden kilpailuissa aseenkäsittelyalueen tulee sisältää riittävästi asetelineitä aseenkäsittelyn yhteydessä, mutta ei alueen sisällä.
- 2.4.3 Kilpailijat saavat käyttää aseenkäsittelyaluetta ilman valvontaa alla esitettyihin toimiin, sillä ehdolla, että he pysyvät alueen sisäpuolella ja ase pysyy osoitettuna turvalliseen suuntaan. Rikkeet 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 valvojan 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 noudattaen 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 [P] 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 käsienpuhdistustarvikkeita 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 ([H] ohjeellinen)
  - [H] Paperitauluista laskettavien osumien määrä
  - [H] Patruunatyypit
  - 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 [P] IPSC-pistoolikilpailuissa saa käyttää vain sellaisia tauluja, jotka ovat IPSC:n yleiskokouksen hyväksymiä ja täyttävät [liitteissä B ja C](#) esitetyt vaatimukset. [K-H] IPSC-kivääri- ja haulikkokilpailuissa saa käyttää vain sellaisia tauluja, jotka ovat IPSC:n yleiskokouksen hyväksymiä ja täyttävät [liitteissä B ja C](#) esitetyt vaatimukset, sekä hajoavia tauluja (katso [sääntö 4.4.1](#)).
- 4.1.1.1 Mikäli yksi tai useampi taulu kilpailussa ei täytä esitettyjä vaatimuksia, eikä vaatimusten mukaisia korvaavia tauluja ole saatavilla, ratamestarin on päätettävä ovatko poikkeamat hyväksyttäviä kyseisessä kilpailussa, ja mitkä näiden sääntöjen [osion 2.3](#) kohdat tulevat tällöin sovellettaviksi. Ratamestarin toimivalta rajoittuu tähän nimenomaiseen kilpailuun eikä muodosta ennakkotapausta samalla alueella järjestettäviin muihin kilpailuihin eikä poikkeavien taulujen käyttämiseen muissa kilpailuissa.
- 4.1.2 IPSC-kilpailussa ammuttavien taulujen tulee olla keskenään samanvärisiä seuraavasti:
- 4.1.2.1 IPSC-aulun 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 [P] Ammuttavien metallitaulujen koko etupuoli on maalattava yhtenäisellä värillä, mieluiten valkoisella.  
[K] Ammuttavien metallitaulujen tai muiden ei-paperisten taulujen koko etupuoli on maalattava yhtenäisellä värillä, mieluiten valkoisella.  
[H] Ammuttavien metallitaulujen tai muiden ei-paperisten taulujen koko etupuoli on joko maalattava yhtenäisellä värillä, mieluiten valkoisella, tai ne voidaan jättää maalaamatta.
- 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 [P-K] Ampumaohjelmassa käytettävät taulut voivat olla osittain tai kokonaan läpäisemättömän tai läpäisevän suojan takana seuraavasti:  
[H] Ampumaohjelmassa käytettävät taulut voivat olla osittain tai kokonaan läpäisemättömän suojan takana seuraavasti:
- 4.1.4.1 Suoja, jonka tarkoitus on piilottaa taulu tai osa siitä katsotaan läpäisemättömäksi. Mikäli mahdollista, läpäisemättömää 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 [P-K] 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 [P] IPSC-pistoolikilpailuissa on sallittua käyttää kahden kokoisia paperitauluja (katso [liite B](#)).  
[K] IPSC-kiväärikilpailuissa on sallittua käyttää kolmea erilaista paperitaulutyyppiä (katso [liite B](#)).  
[H] IPSC-haulikkokilpailuissa on sallittua käyttää viittä erilaista paperitaulutyyppiä (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 kauimmaisina täysikokoinen taulu on 15 m ampujasta, lähimmän minitaulun tulee olla vähintään 17 m etäisyydellä).

- 4.2.1.1 [H] Universal-, A4/A- ja A3/B-tilauja voidaan käyttää samoissa ampumaohjelmissa muiden paperitaulujen kanssa.
- 4.2.2 [P-K] Paperitaulujen etupuoella 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 kiväärikilpailuissa pistealueilla.  
[H] Paperitaulujen etupuoella on oltava selvästi merkityt rajaviivat ja 0,5 cm (minitauluissa 0,3 cm) reuna-alueet, joiden ei kuitenkaan tulisi olla enää nähtävissä yli 10 metrin etäisyyksille.
  - 4.2.2.1 Paperisten sakkotaulujen etupuoella 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 Lämpisemätön 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 [P] Ammuttava metallitaulu tulkitaan osumaksi ainoastaan silloin, kun sitä on ammuttu ja se putoaa tai kaatuu.  
[K-H] Ammuttava metallitaulu tulkitaan osumaksi ainoastaan silloin, kun sitä on ammuttu ja se putoaa, kaatuu tai muuten ilmaisee osuman.

### 4.3.2 IPSC-popperit

- 4.3.2.1 IPSC-popperit ja IPSC-minipopperit ovat hyväksytyjä metallitauluja jotka on suunniteltu voiman tunnustamiseen. Ne on kalibroitava [liitteen C1](#) ohjeiden mukaan.
- 4.3.2.2 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 [P] Erikokoisia metallilevyjä voidaan käyttää maalitauluina (katso [liite C3](#)).  
[K] Erikokoisia metallilevyjä voidaan käyttää maalitauluina (katso [liite C3](#)).  
On suositeltavaa, että 50-150 metrin etäisyyksillä käytetään vähintään 15 cm ø / 15x15 cm levyjä, 150-250 metrin etäisyyksillä vähintään 20 cm ø / 20x20 cm levyjä ja yli 250 metrin etäisyyksillä vähintään 30 cm ø / 30x30 cm levyjä. Myös hyväksytyjen paperitaulujen kanssa likimain saman muotoisia ja kokoisia metallitauluja voidaan käyttää.  
[H] Erikokoisia metallilevyjä voidaan käyttää maalitauluina (katso [liite C3](#)).  
Myös hyväksytyjen paperitaulujen kanssa likimain saman muotoisia ja kokoisia metallitauluja voidaan käyttää.
- 4.3.3.2 [P] Levyt eivät tunnusta voimaa. Niitä ei kalibroida eikä niiden kalibrointia voi haastaa.  
[K] Levyt eivät tunnusta voimaa. Niitä ei kalibroida eikä niiden kalibrointia voi haastaa. Mikäli levyyn tulee suora ja riittävä (ts. kokokaliiperin) osuma eikä se siitä huolimatta putoa tai kaadu, ratatuomari voi julistaa ratalaittehäiriön ja määrätä ampujan uusimaan ampumasuorituksensa,

kunhan viallinen levy on korjattu.  
[H] Ei sovellettavissa.

4.3.3.3 [P] Ampumaohjelmassa ei saa olla pelkästään levyjä. Jokaisessa ampumaohjelmassa on oltava vähintään yksi ammuttava paperitaulu tai popperi (mahdollisten paperisten tai metallisten sakkotaulujen lisäksi).  
[K-H] Levy, joka ei ensimmäisellä osumalla putoa tai kaadu, mutta uudelleen ammuttaessa osumasta putoaa tai kaatuu, ei oikeuta uusintaan.

4.3.3.4 [K] 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 [P] 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.  
[K-H] Metallisia sakkopoppereita ja -levyjä on ammuttava ja niiden pitää joko kaatua, pudota tai muuten ilmaista osuma, jotta niistä voidaan tulkata pisteet. Osumakohdat tulisi maalata tulkattaessa.

4.3.4.2 On sallittua käyttää metallisia sakkotauluja jotka ovat likimain hyväksytyjen paperitaulujen kokoisia ja muotoisia.

## 4.4 Hajoavat ja synteettiset taulut

4.4.1 [P] Hajoavat taulut, kuten tiilet ja savikiekot eivät ole hyväksytyjä tauluja IPSC-pistoolikilpailuissa, eikä niitä saa myöskään käyttää rikelinjoina tai muuten tuottamaan rangaistuksia.

[K-H] Hajoavat taulut, kuten tiilet ja savikiekot ovat hyväksytyjä ammuttavina tauluina ja sakkotauluina IPSC-kivääri- ja haulikkokilpailuissa. Niitä ei saa käyttää rikelinjoina tai muuten tuottamaan rangaistuksia.

4.4.2 [P-H] 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 [P] Pienin sallittu patruunan kaliberi pistooleille IPSC-kilpailussa on 9x19mm. Pienin sallittu luodin halkaisija on 9mm (.354 tuumaa).  
[K] IPSC-kiväärikilpailuissa ei ole minimikaliiperia.  
[H] IPSC-kilpailuissa haulikoiden minimikaliiperi on 20.
- 5.1.3 Tähtäimet
- IPSC:n hyväksymät tähtäintyypit ovat:
- 5.1.3.1 "Avotähtäimet" ovat aseeseen kiinnitetyt tähtäyslaitteet, jotka eivät koostu sähköisistä virtapiireistä tai linseistä. Valokuitua ei tulkita linssiksi.
- 5.1.3.2 "Optiset/elektroniset tähtäimet" ovat aseeseen kiinnitetyt tähtäyslaitteet, jotka sisältävät sähköisiä virtapiirejä tai linsejä.
- 5.1.3.3 Ratamestarilla on lopullinen päätösvalta liittyen tähtäinten luokitteluun tai niiden sääntöjenmukaisuuteen IPSC-kilpailussa, mukaan lukien divisioonakohtaiset säännöt [liitteessä D](#).
- 5.1.4 Ellei divisioonassa ole toisin määrätty (katso [liite D](#)), aseiden laukaisuvastukselle ei ole rajoituksia. Laukaisumekanismiin tulee kuitenkin aina toimia turvallisesti.
- 5.1.5 [P] Liipaisimet tai liipaisinkengät, jotka ulottuvat liipaisinkaaren leveyden ulkopuolelle ovat erityisesti kiellettyjä.  
[K-H] Liipaisimet tai liipaisinkengät, jotka ulottuvat liipaisinkaaren leveyden ulkopuolelle ovat erityisesti kiellettyjä. Tästä riippumatta kiväärejä ja haulikoita, joissa on talvikäyttöön suunniteltu liipaisin tai liipaisinkaari, voidaan käyttää edellyttäen, että ko osat on suunniteltu, valmistettu ja niitä tarjotaan aseiden osana ja ainoastaan silloin, kun ilmasto-olosuhteet vaativat niiden käyttöä.
- 5.1.6 Aseiden tulee olla käyttökelpoisia ja turvallisia. Ratatuomari voi koska hyvänsä vaatia kilpailijoiden aseet tai varusteet turvallisuustarkastukseen. Jos ratatuomari katsoo minkä tahansa esineen käyttökelvottomaksi tai vaaralliseksi, on se poistettava kilpailukäytöstä, kunnes ratamestari hyväksyy kyseisen esineen riittävän hyvin korjatuksi (katso myös [sääntö 5.7.5](#)).
- 5.1.7 [P-K] 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:  
[H] Kilpailijoiden tulee käyttää samaa asetta, piippua ja tähtäintyyppiä kilpailun kaikissa ampumaohjelmissa. Aseeseen lasketaan kuuluvaksi myös makasiiniputki, jota ei saa vaihtaa paitsi tilanteessa jossa asetta ampumaohjelman aikana uudelleenladattaessa vaihdetaan makasiiniputkea. 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 [P] Sijaisase täyttää divisioonan vaatimukset; ja  
[K-H] Sijaisase täyttää divisioonan vaatimukset ja se on alkuperäisen aseensa kanssa samankaliiperinen, sen toimintatapa on sama ja siinä on samanlaiset tähtäimet; ja
- 5.1.7.2 Kilpailija ei saa kilpailullista etua käyttämällä sijaisasetta; ja
- 5.1.7.3 Kilpailijan patruunat, ammuttuna sijaisaseesta, täyttävät voimakertoimen vähimmäisvaatimuksen
- 5.1.8 Kilpailijaan, joka vaihtaa tai oleellisesti muokkaa asetta tai sen tähtäimiä kilpailun aikana ilman ratamestarin ennalta antamaa lupaa, sovelletaan [sääntöä 10.6.1](#).
- 5.1.9 Kilpailija ei saa koskaan käyttää tai kantaa enempää kuin yhtä asetta ampumaohjelman aikana (katso [sääntö 10.5.7](#))
- 5.1.10 [P] Pistoolit, joissa on minkäänlainen olkatuki tai etukahva ovat kiellettyjä (katso [sääntö 10.5.15](#)).  
[K-H] Kiväärissä ja haulikossa täytyy olla tukki, joka mahdollistaa ampumisen olkapäätä vasten tuettuna (katso [sääntö 10.5.15](#)).
- 5.1.11 [P] 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](#)).  
[H] Haulikot, joissa on purske- tai sarjatulitoiminto (jossa useampi kuin yksi patruuna voidaan laukaista yhdellä liipaisimen vedolla tai aktivoinnilla) ovat kiellettyjä (katso [sääntö 10.5.15](#)).  
[K] Kiväärit, joissa on ainoastaan purske- tai sarjatulitoiminto (jossa useampi kuin yksi patruuna voidaan laukaista yhdellä liipaisimen vedolla tai aktivoinnilla) ovat kiellettyjä (katso [sääntö 10.5.15](#)).
- 5.1.12 [P] Pistoolit, joissa on enemmän kuin yksi piippu, ovat kiellettyjä.  
[K-H] Yhdistelmäaseet, joissa on ylimääräinen piippu joka ei ole tavanomainen kiväärin tai haulikon piippu (esim. rihlakko) ovat kiellettyjä.

## 5.2 Kotelo ja muut kilpailijan varusteet

- 5.2.1 [P] Kantaminen ja säilytys - pistoolia tulee kantaa lataamattomana joko laukussa tai pussissa, joka on tarkoitettu tai soveltuu aseensa turvalliseen kuljetukseen tai kotelossa, joka on turvallisesti kiinnitetty kilpailijan vyöhön. Rikkomuksissa sovelletaan [sääntöä 10.5.13](#).  
[K-H] Kantaminen ja säilytys – Lukuun ottamatta aseenkäsittelyaluetta ja aseensa käsittelyä ratatuomarin valvonnassa hänen suorasta käskystään, pitkien aseiden tulee olla lataamattomia ja niiden tulee olla kädessä, olalla tai hihnassa (tai asetelineessä) piippu taivaalle osoittaen. Mikäli pitkä ase on pussissa tai laukussa, ei sitä tarvitse kuljettaa piippu taivaalle osoittaen. Lukko voi olla auki tai kiinni, mutta lipun tulee olla aseessa aina, kun sitä ei käytetä. Irrotettava lipas ei saa olla kiinni. Noudattamatta jättäminen voi johtaa [säännön 10.5.1](#) soveltamiseen.
- 5.2.1.1 Jos kilpailija saapuu IPSC-kilpailuun hallussaan ladattu ase, tulee hänen välittömästi ilmoittautua ratatuomarille, joka valvoo aseensa tyhjentämisen. Jos kilpailija ei menettele näin voidaan häneen soveltaa [sääntöä 10.5.13](#).
- 5.2.1.2 [P] Kotelossa kannetussa pistoolissa tulee olla lipaskuili tyhjänä ja vasara tai iskuri virittämättömänä. Ensimmäisestä rikkeestä tulee antaa varoitus, mutta saman kilpailun aikana esiintyvään toiseen rikkeeseen sovelletaan

[sääntöä 10.6.1.](#)

[K] [Säännön 5.2.1](#) tilanteissa aseessa ei saa olla minkäänlaisia patruunoita, ei myöskään aseeseen kiinnitetyissä pidikkeissä tai silmukoissa eikä hihnassa, paitsi ratatuomarin suorasta käskystä hänen valvonnassaan.

- 5.2.2 [P] Käsittely - Kilpailija ei saa käsitellä asettaan muutoin kuin aseenkäsittelyalueen rajojen sisäpuolella tai ratatuomarin suoran valvonnan ja käskytyksen alaisena. Sana "käsitellä" sisältää asean koteloinnin tai kotelosta poiston vaikka ase olisi suojuksessa tai kokonaan tai osittain koteloidun asean "pukemisen" kilpailijan päälle. Rikkomuksiin sovelletaan [sääntöä 10.5.1.](#)
- 5.2.3 [P] 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 kiinnitettynä vähintään kolmella vyölenkillä housuihin.  
[K] Istumakeppien ja vastaavien käyttö on kielletty.  
[H] Ellei kirjallisessa asemakuvauksessa muuta mainita, kilpailijan patruunavyötä (patruunat kantolaitteissa ["stripper clip", "caddie"], lenkeissä, pitimissä, laukuissa tai pusseissa) tai irtolippaita tai pikalatureita tulee pitää vyötärön korkeudella. Rintakehällä tai poikittain rinnalla olevat patruunavyöt ja vastaavat on erityisesti kielletty. Käsivarsissa on sallittua pitää patruunanpitimiä, mikäli näissä patruunat ovat yksitellen lenkeissä tai pidikkeissä.
- 5.2.3.1 [P] 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.
- 5.2.3.2 [H] Ainoastaan yksi patruunavyö on sallittu. Lenkeissä tai pidikkeissä olevia patruunoita saa olla korkeussuunnassa korkeintaan kaksi päällekkäin. Kantolaitteissa saa korkeussuunnassa olla korkeintaan 6 patruunaa.
- 5.2.3.3 [H] Ratamestari voi myöntää vapautuksia [säännön 5.2.3](#) rajoituksista anatomisilla perusteilla. Ratamestarin päätös tällaisessa asiassa on lopullinen.
- 5.2.4 [P] Varapatruunat, lippaat ja pikalaturit tulisi kantaa tarkoitukseen suunnitelluissa kantimissa. ylimääräisten lippaiden tai pikalatureiden kantaminen housujen takataskuissa on myös sallittu.  
[K] Kilpailijan tulee kantaa patruunoita ja pikalatureita mukanaan tai aseeseen kiinnitettyinä siten, että ne ovat turvallisissa pusseissa, taskuissa tai muissa soveltuvissa kantolaitteissa, ellei kirjallisessa asemakuvauksessa toisin määrätä.  
[H] Kilpailijan tulee kantaa patruunoita ja pikalatureita mukanaan tai aseeseen kiinnitettyinä pusseissa, taskuissa, pidikkeissä tai muissa soveltuvissa kantolaitteissa, ellei kirjallisessa asemakuvauksessa muuta vaadita. Aseeseen tai hihnaan kiinnitetyt lenkit, pidikkeet tai muut soveltuvat kantolaitteet ovat erityisesti hyväksytyjä.
- 5.2.4.1 [P] 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 [P] Ellei kirjallisessa asemakuvauksessa määrätä tai ratatuomari vaadi, ei kilpailija saa muuttaa tai siirtää kotelon ja varusteiden paikkaa asemien välillä.
- 5.2.5 [P] 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.  
[H] Kun patruunoita kannetaan lenkeissä, pitimissä tai kantolaitteissa, mikään patruunan osa ei saa ulottua 75mm kauemmaksi kilpailijan kehosta. Tämä ei koske aseeseen kiinnitettyjä patruunoita eikä patruunoita, joita kannetaan irrallaan taskussa tai pussissa. Ratamestarin päätös tässä asiassa on lopullinen. Tämä sääntö ei koske Open-divisioonan kilpailijoita.
- 5.2.5.1 [P] Mittaus suoritetaan kilpailijan seistessä rennosti (katso [liite E2](#)).  
[H] Mittaus suoritetaan kilpailijan seistessä luonnollisesti.
- 5.2.5.2 [P] 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.  
[H] Kuka tahansa kilpailija, joka epäonnistuu kyseisessä kokeessa ennen lähtömerkkiä, vaaditaan säätämään vyötään, varusteitaan ja patruunoitaan säännönmukaisiksi. Ratamestari voi antaa myönnytyksiä näihin vaatimuksiin ruumiinrakenteeseen liittyvien seikkojen johdosta. Jotkin kilpailijat eivät välttämättä pysty täysin noudattamaan näitä vaatimuksia.
- 5.2.6 [P] Pistoolikilpailut eivät saa vaatia tietyn merkkisen tai tyyppisen kotelon tai varusteiden käyttöä. Ratamestari voi kuitenkin todeta kilpailijan kotelon vaaralliseksi ja määrätä kilpailijan korjaamaan sen turvalliseksi. 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 [P] Kilpailijan ei saa antaa aloittaa ampumasuoritusta useamman kuin yhden kotelon kanssa tai käyttäen:
- 5.2.7.1 [P] Kainalokoteloja tai reisikoteloja, paitsi [säännön 5.2.8](#) mukaan;
- 5.2.7.2 [P] Koteloa jossa pistoolin kahvan takaosa sijaitsee asevyön yläreunan alapuolella (katso [liite E3b](#)), paitsi [säännön 5.2.8](#) mukaan;
- 5.2.7.3 [P] Koteloa joka sallii koteloidun pistoolin piipun osoittaa pidemmälle kuin 1 metrin kilpailijan jaloista normaalissa seisoma-asennossa;
- 5.2.7.4 [P] Koteloa joka ei täysin estä pistoolin liipaisimen näkymistä tai aktivointia pistoolin ollessa koteloituna.
- 5.2.8 [P] 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.  
[H] Kaikki haulikkoon kiinnitettävät varusteet joita käytetään yhdelläkin asemalla (mukaan lukien hihnat riippumatta siitä kannetaanko niissä patruunoita tai ei), on oltava kiinnitettynä kyseisen kilpailun kaikilla asemilla (ei koske supistajia, patruunoita tai patruunankuljettimia).

- 5.2.9 [P] 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 [P] 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 uusida 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 [P-H] Panssari-, sytyttävät- tai valojuovapatruunat ovat kiellettyjä IPSC-kilpailuissa (katso [sääntö 10.5.15](#)).  
[K] Panssari-, sytyttävät- tai valojuovapatruunat ovat kiellettyjä IPSC-kilpailuissa (katso [sääntö 10.5.15](#)). Lämpäisevät patruunat (esim. sellaiset, joissa on läpäisyä parantava kovametalli- tai muu ydin) ovat sallittuja vain mikäli kilpailunjärjestäjä on ne erikseen hyväksynyt.
- 5.5.5 [P-K] 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](#))
- 5.5.6.1 [H] Täyteiset, jotka ulottuvat hylsyn reunojen ulkopuolelle, katsotaan vaarallisiksi (katso [sääntö 10.5.15](#)).
- 5.5.6.2 [H] Ainoastaan sellaiset patruunat, joissa on konventionaalinen välitulppa, ovat sallittuja. Patruunat, joissa on erityinen pitkän matkan välitulppa (katso [sanasto](#)), ovat kiellettyjä.
- 5.5.6.3 [H] Patruunat, joiden voimakerron ylittää 750, ovat kiellettyjä. Patruunan voimakerron lasketaan joko valmistajan ilmoittamista tiedoista tai se voidaan määrittää luodinnopeusmittarilla (katso [säännöt 5.5.6 ja 10.5.15](#)).
- 5.5.7 [H] Ennen lähtömerkkiä haulikkoon ladattavien patruunoiden tulee olla keskenään samanlaisia (välitulppa, lähtönopeus, ruuti, haulipanoksen paino, haulien koko, patruunan pituus jne.). Rikkomuksissa voidaan soveltaa [sääntöä 10.6.1](#).
- 5.5.8 [H] Ainoastaan tietyntyyppiset patruunat ja haulipanokset ovat sallittuja. Nämä on lueteltu [liitteessä E1](#). Kyseiseen liitteeseen ei saa tehdä muutoksia ilman aluejohtajan hyväksyntää.

## 5.6 Luodinnopeusmittari ja voimakertoimet

- 5.6.1 [P-K] Kunkin divisioonan voimakertoimet on määritetty [liitteessä D](#). Kilpailussa tulee olla yksi tai useampi luodinnopeusmittari, jolla määritetään kunkin kilpailijan voimakerron. Jos kilpailussa ei ole käytettävissä luodinnopeusmittaria, ei kilpailijan ilmoittamaa voimakerronta voi haastaa.  
[H] Kunkin divisioonan voimakertoimet on määritetty [liitteessä D](#). Patruunan voimakerron määritellään yleensä valmistajan julkaisemien arvojen perusteella.

Kilpailussa voi kuitenkin olla yksi tai useampi luodinnopeusmittari, jolla avustetaan voimakertoimen määrittystä. Jos valmistaja ei ole julkaissut tietoja eikä kilpailussa ole käytettävissä luodinnopeusmittaria, kilpailijan ilmoittamaa voimakerrointa ei voi haastaa.

- 5.6.1.1 [P-K] Voimakerrointa jolla kilpailijoiden tulokset huomioidaan kilpailun tuloksissa kutsutaan "Minor". "Minor" voimakertoimen vähimmäisrajat ja muut vaatimukset kuhunkin divisioonaan on esitetty [liitteessä D](#).  
[H] Testattavien patruunoiden tulee olla keskenään samantyyppisiä ja samanlaisia (katso [sääntö 5.5.7](#)), esimerkiksi lintuhauli-, susihauli- tai täyteispatruunoita, eikä niitä saa testattaessa sekoittaa keskenään. Kaikkien kilpailijan kilpailussa käyttäminen patruunoiden täytyy täyttää vähimmäisvoimakerron. Kilpailun toimitsijat voivat vaatia kilpailijan patruunat testattaviksi koska hyvänsä kilpailun kuluessa.
- 5.6.1.2 [P-K] Joissakin divisioonissa on tarjolla korkeampi voimakerron "Major", jolla kilpailija saavuttaa enemmän pisteitä reuna-alueiden osumista pahvitauluissa. Jos mahdollista, "Major" voimakertoimen vähimmäisrajat ja muut vaatimukset kussakin divisioonassa on esitetty [liitteessä D](#).  
[H] Kaikkien kilpailijoiden patruunoiden mittausta ei pidetä tarpeellisena. Tämän sijasta voidaan kilpailun toimitsijoiden harkinnan mukaan järjestää satunnaisia mittauksia.
- 5.6.1.3 [P-K] "Minor" ja "Major" voimakertoimen pisteetykset on esitetty [liitteissä B ja C](#). Voimakertoimen määrittys on selitetty seuraavassa osiossa.  
[H] Mikäli kilpailija määrätään voimakertoimen mittaukseen, voidaan lisäksi määrätä, että mittaus on suoritettava välittömästi ja asetta mitenkään muuttamatta, mukaan lukien puhdistus tai supistuksen vaihto. Poikkeuksen muodostaa virhetoiminnan selvitys.
- 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 kalibrointipatruunan nopeudet kalibrointiaseella, ja näiden kolmen patruunan nopeuksien keskiarvo kirjataan ylös;
- 5.6.2.2 Seuraavina kilpailupäivinä prosessi toistetaan käyttäen samaa asetta ja samanlaisia patruunoita (joiden tulisi mieluiten olla samasta erästä).;
- 5.6.2.3 Nopeusmittarin katsotaan olevan toleranssissa, mikäli päivittäinen nopeuksien keskiarvo on +/- 5%:n sisällä [kohdassa 5.6.2.1](#) saadusta keskiarvosta.
- 5.6.2.4 Mikäli edellä mainittu raja rikkoutuu, ratamestarin on ryhdyttävä asian korjaamiseksi tarpeellisiin toimenpiteisiin. [Liitteessä C4](#) on päivittäisten lukemien kirjaamiseen soveltuva lomake.
- 5.6.2.5 Kilpailun virallinen luotivaaka tulisi kalibroida valmistajan ohjeiden mukaisesti päivän ensimmäisen ryhmän saapuessa ja edelleen aina välittömästi ennen uuden ryhmän testaamista (katso [sääntö 5.6.3](#)).
- 5.6.3 Kilpailijoiden patruunoiden mittausjärjestely
- 5.6.3.1 [P-K] 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](#).

[H] Patruunat on mitattava käyttäen kilpailijan asetta.

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 [P-K] 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 voimakerronta 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.

[H] Kilpailun toimitsijoiden valitsemasta 8 patruunan otoksesta yhden patruunan täyteinen tai haulipanoksen irrotetaan ja punnitaan sen painon määrittämiseksi. Kolmen patruunan nopeus mitataan. Kaikki vaa'an ja nopeusmittarin näytöllä näkyvät numerot käytetään sellaisenaan (ts. pyöristämättä tai katkaisematta) säännön 5.6.3.5 mukaisessa laskutoimituksessa. Välitulpan painoa ei lasketa mukaan paitsi siinä tilanteessa, että välitulppa on pysyvästi kiinnitetty täyteiseen ja se on suunniteltu lentämään maaliin asti täyteen osana. 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 [P-K] Voimakerron lasketaan käyttäen luodin painoa ja kolmen mitatun nopeuden keskiarvoa seuraavalla kaavalla:

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

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

[H] Voimakerron lasketaan käyttäen saatua painoa ja kolmen mitatun nopeuden keskiarvoa seuraavalla kaavalla:

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

Lopputuloksen kaikki desimaalit katkaistaan (esimerkiksi tulos 479.9999 ei IPSC:ssä ole 480).

5.6.3.6 [P-K] Mikäli laskettu voimakerron ei täytä kilpailijan ilmoittamaa voimaluokkaa, mitataan vielä kolmen patruunan nopeus ja voimakerron lasketaan uudelleen käyttäen luodin painoa ja kuuden ammutun patruunan

kolmen suurimman nopeuden keskiarvoa.

[H] Mikäli laskettu voimakerroin ei täytä vähimmäisvoimakerronta, mitataan vielä kolmen patruunan nopeus ja voimakerroin lasketaan uudelleen käyttäen saatua painoa ja kuuden ammutun patruunan kolmen suurimman nopeuden keskiarvoa.

5.6.3.7 Mikäli voimakerroin ei vieläkään riitä, kilpailija voi valita mitä viimeiselle patruunalle tehdään:

(a) [P-K] Luoti irrotetaan ja punnitaan. Tämän jälkeen [säännön 5.6.3.5](#) laskutoimitus uusitaan käyttäen painavamman luodin painoa; tai  
[H] Täyteinen tai haulipanos irrotetaan ja punnitaan. Tämän jälkeen [säännön 5.6.3.5](#) laskutoimitus uusitaan käyttäen painavamman täyteen tai haulipanoksen painoa; tai

(b) [P-K] Nopeus mitataan ja voimakerroin lasketaan uudelleen käyttäen luodin painoa ja seitsemän ammutun patruunan kolmen suurimman nopeuden keskiarvoa.

[H] Nopeus mitataan ja voimakerroin lasketaan uudelleen käyttäen saatua painoa ja seitsemän ammutun patruunan kolmen suurimman nopeuden keskiarvoa.

5.6.3.8 [P-K] 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 minimivoimakerronta, 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 [P-K] Mikäli kilpailijan patruunat mitataan uudelleen, tai mikäli hän luvallisesti käyttää muita patruunoita, ja näistä saadaan sääntöjen mukaisella mittauksella erilaiset voimakertoimet, tulee alinta voimakerronta käyttää kaikkien ampumaohjelmien tulosten laskentaan, mukaan lukien ne jotka kilpailija on jo ehtinyt suorittaa.

5.6.3.11 Kilpailija poistetaan kilpailutuloksista, mikäli hän ei toimita asettaan ilmoitettuun aikaan mittauspaikalle, tai mikäli hän ei luovuta patruunoita mitattavaksi kilpailun toimitsijan pyynnöstä.

5.6.3.12 [P-K] 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](#))  
[H] Mikäli ratamestari toteaa nopeusmittarin toimimattomaksi, ja kilpailijoiden patruunoiden mittaaminen ei enää ole mahdollista, mittaustulokset jotka on saatu valmiiksi jäävät voimaan, ja muiden kilpailijoiden julistamat 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 nollatulosaikalle.

- 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](#) täytty, 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 epäillessään 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 epäilyn tai todellisen ruudittoman patruunan johdosta, ei hän ole oikeutettu uusintaan.

## 5.8 Viralliset kilpailupatruunat

- 5.8.1 [P-K] Jos kilpailun järjestävä organisaatio tuo virallisia kilpailupatruunoita kilpailijoiden ostettavaksi, kilpailun johtajan on virallisessa kilpailuinformaatiossa ennen kilpailua ja selkeästi merkityllä ja varmennetulla kyltillä kilpailun aikana osoitettava mitkä valmistajan/merkin patruunat ja lataukset ovat luokitettu mihinkin voimakertoimeen divisioonittain. Kyseiset patruunat eivät yleensä ole luodinnopeusmittauksen alaisia ([sääntö 5.6.3](#)), seuraavien kohtien edellytyksin:
- [H] Jos kilpailun järjestävä organisaatio tuo virallisia kilpailupatruunoita kilpailijoiden

ostettavaksi, kilpailun johtajan on virallisessa kilpailuinformaatiossa ennen kilpailua ja selkeästi merkityllä ja varmennetulla kyltillä kilpailun aikana tiedotettava seuraavat: valmistaja, merkki, kaliiperit, hylsynpituudet, haulipanoksen koko, haulipanoksen paino, ruudin määrä dr:ksi laskettuna (jos saatavilla). [*suom.huom dr = dram = 60 graania mustaa ruutia*] 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.
- 5.8.3 [H] Tason III ja korkeammissa kilpailuissa kilpailunjohtajan täytyy julkaista kilpailussa käytettävien kalibrintipatruunoiden tiedot (katso [liite C1](#)). Nämä on julkaistava sekä etukäteen kilpailun materiaaleissa (tai kilpailun virallisella www-sivulla) että itse kilpailupaikalla kilpailunjohtajan ja ratamestarin varmentamana. Tämä on suositeltava käytäntö myös tasojen I ja II kilpailuissa.

## 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 tietyille 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 tunnistaa voittaja kussakin divisioonassa.
- 6.2.2 IPSC:n hyväksymissä kilpailussa tulee kussakin divisioonassa kilpailla vähintään liite A2:ssa määrätty määrä kilpailijoita, jotta divisioona hyväksytään. Jos kilpailijoiden vähimmäismäärä ei täyty, voi kilpailun johtaja pitää divisioonan kilpailussa, mutta sillä ei ole virallista IPSC:n tunnustusta.
- 6.2.3 Ennen kilpailun aloittamista, kunkin kilpailijan täytyy ilmoittaa divisioona jossa kilpailee. Kilpailun toimitsijoiden tulisi tarkistaa kilpailijan varusteet divisioonan sääntöjen mukaiseksi ennen jokaista ampumasuoritusta. Tämä on palvelu, jonka tarkoitus on avustaa kilpailijoita tarkastamaan varusteidensa sääntöjenmukaisuus ilmoitetussa divisioonassa. Kilpailijat ovat kuitenkin aina [säännön 6.2.5.1](#) alaisia.
  - 6.2.3.1 Jos kilpailija on eri mieltä varusteidensa sääntöjenmukaisuudesta, on hänen oma velvollisuutensa esittää hyväksyttävä todistusaineisto varusteiden tarkistajalle näkemyksensä tueksi ennen ampumasuoritusta. Jos todistusaineistoa ei ole saatavilla tai sitä ei hyväksytä, alkuperäinen

tulkinta jää voimaan. Kilpailija voi tehdä vetoimuksen 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 [P-K] 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.  
[H] Kilpailija, jonka divisioona vaihdetaan Open-divisioonaan [säännön 6.2.5.1](#) mukaisesti, on siitä eteenpäin ainoastaan Open-divisioonan säännösten alainen, mutta hän tulee käyttää edelleen samaa asetta ja tähtäimiä, paitsi [säännön 5.7.1](#) tilanteessa.
- 6.2.6 Mikäli kilpailija hylätään, ei hän saa enää osallistua kilpailuun, eikä yrittää suorituksia muissa divisioonissa. Tämä ei kuitenkaan ole takautuvaa. Jos kilpailijalla on aiempia valmiita kilpailutuloksia toisessa divisioonassa, tulee nämä tulokset syöttää kilpailutuloksiin normaalisti.
- 6.2.7 Kilpailijan huomioiminen tietyssä divisioonassa ei estä kilpailijan huomioimista sarjassa tai osallistumista alueelliseen joukkueeseen tai muuhun joukkueeseen.

## 6.3 Kilpailusarjat

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

## 6.4 Maajoukkueet

- 6.4.1 Mikäli tason IV tai korkeammassa kilpailussa on tarpeeksi maakohtaisia paikkoja, voi jokainen alue asettaa korkeintaan yhden maajoukkueen jokaiseen divisioonaan tai jokaiseen divisioonaan ja sarjaan. IPSC:n yleiskokous hyväksyy sarjat, joihin voidaan asettaa joukkueita (katso [liite A2](#)).
- 6.4.1.1 Tason IV kilpailussa sallitaan ainoastaan joukkueet, jotka edustavat kyseisellä vyöhykkeellä sijaitsevia alueita (esim. Euroopan mestaruuskilpailuissa hyväksytään ainoastaan niiden alueiden joukkueet, jotka IPSC:n näkemyksen mukaan kuuluvat Euroopan vyöhykkeeseen).
- 6.4.1.2 Tason IV ja korkeammassa kilpailuissa viralliset maajoukkueet täytyy 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 ennakkoon 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 tulostointimiston 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 ryhmityksen, 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 [P] Revolverit:

[K-H] Kiväärit ja haulikot:

#### 8.1.1.1 [P] Yksitoiminen: ei ole hyväksytty IPSC-kilpailussa

[K-H] Ladattu (Option 1): Lipas täynnä ja kiinnitettynä, patruunapesä(t) ladattuna, iskuvasara viritettynä ja varmistin päällä (jos aseessa sellainen on).

#### 8.1.1.2 [P] 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.

[K-H] Ladattu (Option 2): Lipas täynnä ja kiinnitettynä, patruunapesä(t) tyhjänä ja lukko kiinni.

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

[K-H] Lataamaton (Option 3): Kiinteään makasiiniin tulee olla tyhjä, irrotettavien lippaiden irti aseesta ja patruunapesä(t) tyhjänä. Lukko voi olla auki tai kiinni.

### 8.1.2 [P] Itselataavat pistoolit

#### 8.1.2.1 [P] "Yksitoiminen" - patruunapesä ladattuna, iskuvasara viritettynä ja ulkoinen varmistin kytkettynä päälle.

#### 8.1.2.2 [P] "Kaksitoiminen" - patruunapesä ladattuna, iskuvasara täysin alhaalla tai vireestä päästettynä.

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

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

#### 8.1.2.5 [P] 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 välitilaan).

### 8.1.3 [P] 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](#)).

[K-H] Ampumaohjelmissa voidaan vaatia myös yllä olevista poikkeavia valmiustiloja. Näissä tapauksissa valmiustila on selvästi kuvattava kirjallisessa asemakuvauksessa.

- 8.1.3.1 Jos kirjallinen asemakuvaus vaatii kilpailijan aseensa tai varusteiden olevan pöydällä tai vastaavalla pinnalla ennen lähtömerkkiä, tulee kyseiset esineet asetella kirjallisen asemakuvauksen määräämällä tavalla. Normaalisti kyseisissä esineissä kiinni olevien osien lisäksi (esim. peukalotuki, peukalovarmistin, virityskahva, pohjalevy jne.) ei saa käyttää mitään apuvälineitä esineiden keinotekoiseen korottamiseen (katso myös [sääntö 5.1.8](#)).
- 8.1.4 [P] 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.  
[K] Elleivät divisioonan säännöt sano toisin (katso [liite D](#)), kilpailijaa ei saa rajoittaa kivääriin ladattavan tai uudelleenladattavan patruunamäärän suhteen. Kirjallinen asemakuvaus voi määrittellä vain milloin ase ladataan tai pakollisten uudelleenlatausten ajankohdan [säännön 1.1.5.2](#) puitteissa.  
[H] Elleivät divisioonan säännöt tai [sääntö 8.1.1](#) sano toisin (katso [liite D](#)), kilpailijaa ei saa rajoittaa haulikkoon 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 [P] IPSC-kilpailuissa käytetyissä pistooleissa noudatetaan seuraavia määräyksiä:
- 8.1.5.1 [P] "Yksitoiminen" tarkoittaa, että liipaisimen aktivoinnilla tapahtuu yksi toiminto (esim. iskuvasara tai iskuri iskee)
- 8.1.5.2 [P] "Kaksitoiminen" tarkoittaa, että liipaisimen aktivoinnilla tapahtuu enemmän kuin yksi toiminto (esim. iskuvasara tai iskuri viritetty ja sitten iskee)
- 8.1.5.3 [P] "Valinnaistoiminen" tarkoittaa, että pistoolia voidaan käyttää joko "yksitoimisesti" tai "kaksitoimisesti"
- 8.1.6 [H] Kun asetta ladataan ennen lähtömerkkiä, ratamestari voi vaatia kaikki ladattavat patruunat laitettavaksi näkyville laatikkoon tai vastaavaan, jotta pystytään helposti varmistamaan patruunoiden määrästä ja laadusta.

## 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 [P] 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.  
[K] Ellei kirjallisessa asemakuvauksessa muuta määrätä, kilpailijan täytyy ennen ampumasuoritusta seistä suorana, pitäen valmiustilassa olevaa kivääriä molemmin

käsin. Kiväärin perän tulee koskettaa kilpailijaa lonkan tasalla. Liipaisinkaaren täytyy olla alaspäin, piipun ampumasuuntaan ja sormien liipaisinkaaren ulkopuolella.

[H] Kilpailijan asento ennen ampumasuoritusta tulee olla kirjallisen asemakuvauksen mukainen, seuraavat huomioiden:

- 8.2.2.1 [K] Aseen pitäminen ylösalaisin on kielletty ellei tätä käsketä kirjallisessa asemakuvauksessa.  
[H] Suorana seisten, pitäen valmiustilassa olevaa haulikkoa molemmin käsin. Haulikon perän tulee koskettaa kilpailijaa lonkan tasalla. Liipaisinkaaren täytyy olla alaspäin, piipun ampumasuuntaan ja sormien liipaisinkaaren ulkopuolella.
- 8.2.2.2 [K] Mikäli kilpailija yrittää ampumasuoritusta väärästä lähtöasennosta, hänet voidaan määrätä uusimaan suorituksensa. Sama pätee vaikka kilpailija ehtisi lopettaa ampumasuorituksensa.  
[H] Suorana seisten, pitäen valmiustilassa olevaa haulikkoa ainoastaan paremmalla kädellä. Piipun tulee olla samansuuntainen maanpinnan kanssa. Liipaisinkaaren täytyy olla alaspäin, piipun ampumasuuntaan ja sormien liipaisinkaaren ulkopuolella. Heikomman käden tulee olla rentona sivulla.
- 8.2.2.3 [K] Asemalla voidaan vaatia lähtöasennoksi maaten, polvella, istuen tai muu kirjallisessa asemakuvauksessa määritelty asento. Ylempänä mainittu ase valmiustila ja valmiusasennon yleispiirteet ovat kuitenkin voimassa.  
[H] Vaihtoehtoinen kirjallisessa asemakuvauksessa määritelty lähtöasento.
- 8.2.2.4 [K] Ampumaohjelmaa ei koskaan saa sallia aloitettavaksi ase olalla kohti tauluja osoittaen.  
[H] Aseen pitäminen ylösalaisin on kielletty ellei tätä käsketä kirjallisessa asemakuvauksessa.
- 8.2.2.5 [H] Mikäli kilpailija yrittää ampumasuoritusta väärästä lähtöasennosta, hänet voidaan määrätä uusimaan suorituksensa. Sama pätee vaikka kilpailija ehtisi lopettaa ampumasuorituksensa.
- 8.2.2.6 [H] Ampumaohjelma ei koskaan saa sallia asemaa aloitettavaksi ase olalla kohti tauluja osoittaen.
- 8.2.3 [P] 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).  
[K-H] Lukuun ottamatta aseeseen kiinnitettyä lipasta, ampumaohjelma ei saa koskaan vaatia tai sallia kilpailijan koskettaa tai pitää käsissään lipasta, latausvälinettä tai patruunoita komennon "Standby" jälkeen ja ennen lähtömerkkiä (lukuun ottamatta väistämätöntä käsivarsien kosketusta).
- 8.2.4 [P] Ampumaohjelma ei saa koskaan vaatia kilpailijaa suorittamaan vetoa heikolla kädellään.
- 8.2.5 [P] Ampumaohjelma ei saa koskaan vaatia kilpailijaa koteloimaan pistoolia lähtömerkin jälkeen. Kilpailija voi kuitenkin koteloida pistoolinsa, mikäli se tapahtuu turvallisesti ja pistooli on joko lataamaton tai [säännön 8.1](#) mukaisessa valmiustilassa. Rikheet 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 [P] “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.  
[K-H] “If You Are Finished, Unload And Show Clear” - Jos kilpailija on lopettanut ampumisen, tulee hänen laskea aseensa ja esittää se ratatuomarin tarkastettavaksi,

piippu osoitettuna ampumasuuntaan, kiinteä makasiini tyhjennettynä, lipas irrotettuna, lukko auki ja patruunapesä(t) tyhjänä.

- 8.3.7 [P] "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.  
[K-H] "If Clear, Hammer Down, Open Action" - Tämän komennon jälkeen ei kilpailija saa enää jatkaa ampumista (katso [sääntö 10.6.1](#)). Yhä osoittaen ampumasuuntaan, kilpailija suorittaa lopullisen turvallisuustarkistuksen aseelleen seuraavasti.
- 8.3.7.1 [P] Itselataavat - Vapauta luisti ja vedä liipaisimesta (koskematta iskuvasaraan tai vireestäpäättimeen, 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.  
[K-H] Sulkee lukon, vetää liipasimesta vapauttaen iskuvasaran ja avaa lukon uudelleen.
- 8.3.7.2 [P] Revolverit - Sulje tyhjä rulla (koskematta iskuvasaraan, jos revolverissa sellainen on)  
[K-H] Jos ase osoittautuu tyhjäksi, kilpailijan tulee asettaa lippu paikoilleen. Lukko voi jäädä auki tai kiinni.
- 8.3.7.3 [P] Jos ase osoittautuu tyhjäksi, kilpailijan tulee koteloida pistoolinsa. Kun kilpailijan kädet ovat irrallaan koteloidusta pistoolista, katsotaan ampumaohjelma päättyneeksi.  
[K-H] Jos ase ei ole tyhjä, jatkaa ratatuomari komentoja [säännöstä 8.3.6](#) (katso myös [sääntö 10.4.3](#))
- 8.3.7.4 [P] Jos ase ei ole tyhjä, jatkaa ratatuomari komentoja [säännöstä 8.3.6](#) (katso myös [sääntö 10.4.3](#))  
[K-H] Ampumaohjelma katsotaan päättyneeksi, kun sääntöjen 8.3.7.1 ja 8.3.7.2 toimenpiteet on suoritettu loppuun. Kilpailijan on tämän jälkeen noudatettava [sääntöä 5.2.1](#).
- 8.3.8 "Range Is Clear" - Kilpailijat tai kilpailun henkilökunta ei saa siirtyä ampumalinjan tai ampumapaikan etupuolelle ennen kuin ratatuomari antaa tämän komennon. Kun tämä ilmoitus on annettu, voi toimitsijat ja kilpailijat siirtyä tulkaamaan, paikkaamaan, nostamaan peltejä jne.
- 8.3.9 Kilpailija, jolla on vakava kuulovamma, voi ratamestarin ennakkosuostumuksella saada edellisten komentojen lisäksi näkyviä tai fyysisiä opastuksia.
- 8.3.9.1 Suositellut fyysiset opastukset ovat taputukset kilpailijan heikomman puolen olkapäähän seuraavasti: 3 taputusta = "Are You Ready", 2 taputusta = "Standby" ja 1 taputus lähtömerkin yhteydessä.
- 8.3.9.2 Jos kilpailija haluaa mieluummin käyttää omaa elektronista tai muuta laitetta, täytyy se antaa ratamestarille tutkittavaksi, kokeiltavaksi ja hyväksyttäväksi ennen sen käyttöä.
- 8.3.10 Luodinnopeusmittaus- tai varustetarkastus- asemille ei ole määritelty erillisiä komentoja. Kilpailijat eivät saa käsitellä pistoolejaan tai poistaa lippua pitkistä aseistaan ennen kuin toimitsija ohjeistaa kilpailijaa. Rikkeet käsitellään [säännön 10.5.1](#) mukaisesti.

## 8.4 Lataaminen, uudelleenlataaminen tai tyhjentäminen ampumaohjelman aikana

- 8.4.1 Kun kilpailija lataa, uudelleenlataa tai tyhjentää asetetaan ampumaohjelman aikana, kilpailijan sormien täytyy olla näkyvästi liipaisinkaaren ulkopuolella, paitsi milloin se on erikseen sallittu (katso [säännöt 8.1.2.5 ja 8.3.7.1](#)) ja aseeseen tulee osoittaa turvallisesti ampumasuuntaan tai muuhun ratatuomarin valtuuttamaan turvalliseen suuntaan (katso [säännöt 10.5.1 ja 10.5.2](#)).

## 8.5 Liike

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

## 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 Tähtäinkuva, tyhjälaukaukset ja ohjelmaan tutustuminen

- 8.7.1 [P-H] Kilpailijat eivät saa ennen lähtömerkkiä ottaa tähtäinkuvaa tai suorittaa tyhjälaukauksia. Rikkeestä seuraa varoitus ensimmäisellä kerralla ja yksi toimintavirhe seuraavilla kerroilla samassa kilpailussa. Kilpailija voi säätää elektronista tähtäintä, aseensa osoittaessa maahan suoraan hänen edessään. [K] Kilpailijat eivät saa ennen lähtömerkkiä ottaa tähtäinkuvaa ladatulla aseella. Rikkeestä annetaan ensin varoitus ja sitten yksi toimintavirhe kaikista muista samassa kilpailussa tapahtuvista rikkomuksista.
- 8.7.1.1 [K] Jos kilpailun järjestäjät kieltävät myös lataamattomalla aseella otettavan tähtäinkuvan, on asiasta mainittava kirjallisessa asemakuvauksessa. Rikkeestä annetaan ensin varoitus ja sitten yksi toimintavirhe kustakin samassa kilpailussa tapahtuvasta muusta rikkomuksesta.
- 8.7.1.2 [K] Mikäli tähtäinkuvan ottaminen lataamattomalla aseella on sallittu, sen saa tehdä vain yhteen tauluun tähtäimen oikean asetuksen varmistamiseksi. Mikäli kilpailija kokeilee taulunvaihtoa tai ampumaseentoa ottaessaan tähtäinkuvaa, häntä rangaistaan yhdellä toimintavirheellä tapahtumaa kohti.
- 8.7.2 Ampumaohjelmaan tutustumisen aikana kilpailijat eivät saa käyttää mitään tähtäysapulaitetta (esim. kokonaista tai osittaista asejaljitelmaa, 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-tilojen pistealue katsotaan läpäisemättömäksi. Jos:
- 9.1.5.1 [P-K] Luoti osuu kokonaisuudessaan paperitaulun pistealueelle ja jatkaa matkaansa osuen toisen paperitaulun pistealueelle; osumasta jälkimmäiseen tauluun ei saa pisteitä eikä rangaistuksia.  
[H] Täyteinen tai susihauli osuu kokonaisuudessaan paperitaulun pistealueelle ja jatkaa matkaansa osuen toisen paperitaulun tai sakkotaulun pistealueelle; osumasta jälkimmäiseen tauluun ei saa pisteitä eikä rangaistuksia.
- 9.1.5.2 [P] Luoti osuu kokonaisuudessaan paperitaulun pistealueelle ja jatkaa matkaansa osuen metallitauluun tai kaataen sen; tämä katsotaan ratalaittehäiriöksi. Kilpailijan tulee uusia ampumaohjelma.  
[K] Luoti osuu kokonaisuudessaan paperitaulun pistealueelle ja jatkaa matkaansa osuen metallitauluun tai kaataen sen, osuu hajoavaan tauluun tahi osuu elektroniseen taululaitteeseen joka aktivoi ratalaitteen; nämä katostaan ratalaittehäiriöksi. Kilpailijan tulee uusia ampumaohjelma.  
[H] Täyteinen tai susihauli osuu kokonaisuudessaan paperitaulun pistealueelle ja jatkaa matkaansa kaataen metallisen taulun tai

sakkotaulun; tämä katsotaan ratalaitehäiriöksi (katso [sääntö 4.6.1](#)).  
Kilpailijan tulee uusia ampumaohjelma.

- 9.1.5.3 [P-K] Luoti osuu osittain paperi- tai metallitaulun pistealueelle, ja jatkaa matkaansa osuen toisen paperitaulun pistealueelle; osumasta jälkimmäiseen tauluun lasketaan asianmukaiset pisteet tai rangaistukset.  
[H] Täyteinen tai susihauli 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 [P-K] 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.  
[H] Täyteinen tai susihauli osuu osittain paperi- tai metallitaulun pistealueelle, ja jatkaa matkaansa kaataen toisen metallitaulun tai metallisen sakkotaulun; osumasta jälkimmäiseen metallitauluun lasketaan asianmukaiset pisteet tai rangaistukset.
- 9.1.6 [P-K] Läpäisemätön suoja - Kaikki kulissit, seinät, näkö- ja muut esteet katsotaan läpäisemättömiksi, ellei niitä ole kirjallisessa asemakuvauksessa erikseen määriteltä läpäiseviksi (katso [sääntö 4.1.4.2](#)). Jos:  
[H] Läpäisemätön suoja - Kaikki kulissit, seinät, näkö- ja muut esteet katsotaan läpäisemättömiksi. Jos:
- 9.1.6.1 [P] Luoti osuu kokonaisuudessaan läpäisemättömään 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 läpäisemättömän suojan läpi, tulee kyseisistä tauluista jättää korkeimman pistearvon tuottava(t) osuma(t) huomioitta.  
[K] Luoti osuu kokonaisuudessaan läpäisemättömään suojaan ja jatkaa matkaansa osuen ammuttavaan paperitauluun tai sakkotauluun; tästä osumasta ei saa pisteitä eikä rangaistuksia.  
[H] Täyteinen tai susihauli osuu kokonaisuudessaan läpäisemättömään suojaan ja jatkaa matkaansa osuen ammuttavaan paperitauluun tai sakkotauluun; tästä osumasta ei saa pisteitä eikä rangaistuksia.
- 9.1.6.2 [P] Luoti osuu kokonaisuudessaan läpäisemättömään suojaan ja jatkaa matkaansa osuen metallitauluun tai kaataen sen; tämä katsotaan ratalaitehäiriöksi (katso [sääntö 4.6.1](#)). Kilpailijan tulee uusia ampumaohjelma.  
[K] Luoti osuu kokonaisuudessaan läpäisemättömään suojaan ja jatkaa matkaansa osuen metallitauluun tai kaataen sen, osuu hajoavaan tauluun tahi osuu elektroniseen taululaitteeseen joka aktivoi ratalaitteen; tämä katsotaan ratalaitehäiriöksi (katso [sääntö 4.6.1](#)). Kilpailijan tulee uusia ampumaohjelma.  
[H] Täyteinen tai susihauli osuu kokonaisuudessaan läpäisemättömään suojaan ja jatkaa matkaansa kaataen metallitauluun tai metallisen sakkotaulun; tämä katsotaan ratalaitehäiriöksi (katso [sääntö 4.6.1](#)). Kilpailijan tulee uusia ampumaohjelma.
- 9.1.6.3 [P-K] Luoti osuu osittain läpäisemättömään suojaan ja jatkaa matkaansa osuen paperitaulun pistealueelle; osumasta tauluun lasketaan

asianmukaiset pisteet tai rangaistukset.

[H] Täyteinen tai susihauli osuu osittain läpäisemättömään suojaan ja jatkaa matkaansa osuen paperitaulun tai paperisen sakkotaulun pistealueelle; osumasta tauluun lasketaan asianmukaiset pisteet tai rangaistukset.

- 9.1.6.4 [P-K] Luoti osuu osittain läpäisemättömään suojaan ja jatkaa matkaansa kaataen ammuttavan metallitaulun; osumasta lasketaan pisteet. Jos luoti osuu osittain läpäisemättömään suojaan ja jatkaa matkaansa kaataen sakkometallitaulun tai osuen siihen; tästä lasketaan rangaistus.  
[H] Täyteinen tai susihauli osuu osittain läpäisemättömään suojaan ja jatkaa matkaansa kaataen ammuttavan metallitaulun tai sakkotaulun; tästä lasketaan asianmukaiset pisteet ja rangaistukset.

- 9.1.7 [P-K] Taulukepit - eivät ole läpäisevää eivätkä läpäisemätöntä suojaa. Paperi- tai metallitauluihin tulevista osumista, jotka on ammuttu osittain tai kokonaan taulukeppien läpi, lasketaan asianmukaiset pisteet ja rangaistukset.  
[H] Taulukepit - eivät ole läpäisemätöntä suojaa. Paperi- tai metallitauluihin tulevista osumista, jotka on ammuttu osittain tai kokonaan taulukeppien läpi, lasketaan asianmukaiset pisteet ja rangaistukset.

- 9.1.8 [H] Lintuhaulien osumat paperitauluissa – Paperitauluissa olevista lintuhaulien osumista ei lasketa pisteitä.

## 9.2 Pistelaskentamenetelmä

- 9.2.1 “Comstock” - Rajoittamaton aika, joka loppuu viimeiseen laukaukseen, laukauksia saa ampua rajoittamattomasti, tauluista lasketaan tulokseen ennalta ilmoitettu määrä osumia.

- 9.2.1.1 Kilpailijan tulos saadaan laskemalla yhteen ennalta ilmoitettu määrä parhaita osumia kustakin taulusta, vähennetään tästä rangaistukset ja jaetaan tulos ampumasuoritukseen käytetyllä ajalla (kahden desimaalin tarkkuudella) jolloin saadaan osumakerroin. Aseman kokonaistulokset saadaan antamalla parhaan osumakertoimen saaneelle ampujalle ampumaohjelman maksimipisteet ja muille ampujille pisteitä suhteessa parhaaseen ampujaan.

- 9.2.2 Aseman tuloksissa kilpailijat tulee järjestää divisioonittain asemapisteidensä mukaiseen laskevaan järjestykseen. 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 tasatulos on kilpailunjohtajan mielestä ratkaistava, kyseisten kilpailijoiden tulee ampua kilpailunjohtajan päättämiä tai suunnittelemlia ampumaohjelmia, kunnes tasatulos 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 [P] Osumat IPSC-tiluissa ja sakkotuluisissa pisteytetään IPSC:n yleiskokouksen hyväksymillä pistearvoilla (katso [liitteet B ja C](#)).
- [K-H] Osumat IPSC-tiluissa ja sakkotuluisissa pisteytetään IPSC:n yleiskokouksen hyväksymillä pistearvoilla (katso [liitteet B ja C](#)). Hajoavat taulut pisteytetään yleensä 5 pisteen arvoisiksi.
- 9.4.1.1 [K-H] Katoavat metallitaulut ja hajoavat taulut suositellaan pisteytettäväksi 10 pisteen arvoisiksi.
- 9.4.1.2 [K-H] Sellaiset metallitaulut ja hajoavat taulut, joiden ampuminen on erityisen haastavaa, suositellaan pisteytettäväksi 10 pisteen arvoisiksi.
- 9.4.1.3 [H] Ainoastaan täyteisille: Katoavat paperitaulut suositellaan pisteytettäväksi kaksinkertaisin pistein; paperitaulut, joiden ampuminen on erityisen haastavaa, voidaan pisteyttää kaksinkertaisin pistein. Molemmissa tapauksissa voidaan huomioida korkeintaan 2 osumaa taulua kohti.
- 9.4.1.4 [K] Säännöissä 9.4.1.1 ja 9.4.1.2 mainitulla tavalla pisteytetyt tauluja saa olla korkeintaan 10% koko kilpailun taulumäärästä. Nämä on hyväksyttävä ohjelmien tarkastusprosessin yhteydessä ja ne on selvästi eriteltävä kirjallisessa asemakuvauksessa.
- [H] Säännöissä 9.4.1.1, 9.4.1.2 ja 9.4.1.3 mainitulla tavalla pisteytetyt tauluja saa olla korkeintaan 10% koko kilpailun taulumäärästä. Nämä on hyväksyttävä ohjelmien tarkastusprosessin yhteydessä ja ne on selvästi eriteltävä kirjallisessa asemakuvauksessa.
- 9.4.2 Jokaisesta paperisen sakkotaulun osuma-alueella näkyvästä osumasta rangaistaan miinus 10:llä pisteellä, korkeintaan kuitenkin kahdesta osumasta sakkotaulua kohti.
- 9.4.3 [P] Jokaisesta metallisen sakkotaulun osuma-alueella näkyvästä osumasta rangaistaan miinus 10:llä pisteellä, korkeintaan kuitenkin kahdesta osumasta sakkotaulua kohti, olipa se suunniteltu kaatuvaksi tai ei.
- [K-H] Metallisesta sakkotaulusta rangaistaan miinus 10:llä pisteellä, kun sitä ammutaan ja se kaatuu, putoaa tai muuten ilmaisee osuman.
- 9.4.4 Jokaisesta puuttuvasta osumasta rangaistaan miinus 10:llä pisteellä, lukuun ottamatta katoavia tauluja (katso [sääntö 9.9.2](#)).

## 9.5 Taulujen pisteyttämiskäytäntö

- 9.5.1 [P] 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.
- [K] Ellei kirjallisessa asemakuvauksessa muuta määrätä, kaikkia ammuttavia paperitauluja kohti on ammuttava vähintään yksi laukaus ja kaksi parasta osumaa lasketaan tuloksiin Semi Auto – divisioonissa ja paras osuma Manual Action - divisioonissa. Ammuttavia metallitauluja kohti on ammuttava vähintään yksi laukaus ja niiden tulee kaatua tai muuten ilmaista osuma, jotta niistä saa pisteet.
- [H] Jokaista ammuttavaa paperitaulua kohti on ammuttava vähintään yksi laukaus. Mikäli ammutaan täyteisillä, voidaan tuloksiin laskea 1 tai 2 parasta osumaa taulua kohti (oletus on 1 osuma). Mikäli ammutaan susihauleilla, tuloksiin lasketaan kaksi parasta osumaa taulua kohti, t.s. kaksi korkeinta susihaulin osumaa.
- 9.5.1.1 [H] Mikäli yhdellä laukauksella tulee suora pisteosuma kahteen tai useampaan ammuttavaan tauluun, nämä pisteytetään normaalisti ellei kyse ole [säännön 9.1.5](#) kuvaamasta tilanteesta (katso myös [sääntö 9.5.6](#)).
- 9.5.2 [P-K] Mikäli ammuttavassa taulussa olevaan osumaan keskitetty luodin halkaisija koskettaa osuma-alueiden välistä rajaviivaa tai tulkkausviivaa tai mikäli se ulottuu useammalle pistealueelle, se tulkataan paremmaksi.
- [H] Mikäli ammuttavassa paperitaulussa olevaan osumaan keskitetty täyteen tai susihaulin halkaisija koskettaa osuma-alueiden välistä rajaviivaa tai tulkkausviivaa tai mikäli se ulottuu useammalle pistealueelle, se tulkataan paremmaksi.
- 9.5.3 [P-K] Mikäli osumaan keskitetty luodin halkaisija koskettaa päällekkäisten taulujen tai sakkotaulujen pistealuetta, lasketaan asianmukaiset pisteet ja rangaistukset molemmista tauluista.
- [H] Mikäli osumaan keskitetty täyteen tai susihaulin 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, rihlanjalkiä tai "kruunu" jne.).
- 9.5.5 Pienin mahdollinen asematulokset on nolla.
- 9.5.6 Mikäli kilpailija ei ammu jokaisen ampumaohjelman ammuttavan taulun etupuolta kohti vähintään yhtä laukausta, häntä rangaistaan taulun ampumatta jättämisestä yhdellä toimintavirheellä per taulu puuttuvista osumista tulevien rangaistusten lisäksi (katso [sääntö 10.2.7](#)).
- 9.5.6.1 [H] Kilpailijaa ei rangaista taulun ampumatta jättämisestä tilanteessa, jossa yhdellä laukauksella saadaan pisteosumia kahteen tai useampaan tauluun (katso [sääntö 9.5.1.1](#)). Mikäli kilpailija ampuu tauluryhmää kohti vähemmän laukauksia kuin ko ryhmässä on tauluja, ja yksi tai useampi taulu jää ilman pisteosumia, näistä lasketaan rangaistukset ampumatta jättämisestä ja puuttuvista osumista.

- 9.5.7 Ammuttavissa paperitauluissa tai sakkotauluissa näkyvistä osumista, jotka on ammuttu kyseisen tai jonkun muun taulun takapuolelta lävitse, ei lasketa pisteitä eikä rangaistuksia.
- 9.5.8 [K] Jotta hajoavista tauluista voidaan laskea pisteet, täytyy ko taulun rikkoutua niin, että siitä irtoaa selvästi havaittava osa.  
[H] Jotta hajoavista tauluista voidaan laskea pisteet, täytyy osuman läpäistä ko taulu tai sen tulee rikkoutua niin, että siitä irtoaa osa.
- 9.5.9 [H] Mikäli välitulppa tekee ylimääräisen reiän paperitauluun eikä voida päätellä mikä reikä on täyteen jättämä, kilpailijan on uusittava asema.
- 9.5.10 [H] Mikäli susihaulipatruunan välitulppa tekee reiän paperitauluun, on kiellettyä laskea ko reiästä osumia, ellei reiän reunoilla ole jälkiä osumasta (rasvajälkiä, ”kruunu”, jne).
- 9.5.11 [H] Mikäli kilpailija käyttää ampumaohjelmassa väärentyyppejä patruunoita, toimitaan seuraavasti:
- 9.5.11.1 [H] Mikäli ampumaohjelmassa on määrätty käytettäväksi tiettytyyppejä patruunoita turvallisuussyistä, kilpailija voidaan hylätä (katso [säännöt 10.4.9 ja 10.4.10](#)).
- 9.5.11.2 [H] Paperitauluista ei lasketa osumia ja taulu tulkitaan ohiammutuksi. Kilpailija voi kuitenkin ampua taulua oikealla ampumatarvikkeella saadakseen siitä pisteet.
- 9.5.11.3 [H] Metalliset taulut ja metalliset sakkotaulut pisteytetään normaalisti, mutta kilpailijalle annetaan toimintavirheitä (katso [sääntö 10.2.12](#)).

## 9.6 Tuloksen varmistaminen ja haastaminen

- 9.6.1 [P] Kun ratatuomari on julistanut ”Range Is Clear”, kilpailija tai hänen edustajansa saa seurata pisteyttävää toimitsijaa varmistaakseen tuloksensa.  
[K-H] Kun ratatuomari on julistanut ”Range Is Clear”, kilpailija tai hänen edustajansa saa seurata pisteyttävää toimitsijaa varmistaakseen tuloksensa. Tämä ei välttämättä ole sovellettavissa ampumaohjelmissa, joilla on ainoastaan reaktiivisia, automaattisesti palautuvia tai sähköisesti toimivia tauluja.
- 9.6.2 Ampumaohjelmasta vastaava ratatuomari voi ilmoittaa 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 päaratatuomarin 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 talun 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 kokonaisluvuin. 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 korjauksista ja [säännön 8.6.2](#) mukaista toimintavirheiden lisäämistä lukuun ottamatta muuttaa muutoin kuin allekirjoittajien yhteisellä päätöksellä tai vetoamusjuryn ratkaisulla.
- 9.7.5 Mikäli tuloskaavakkeeseen havaitaan kirjattun liikaa tai liian vähän osumia, tai mikäli aikaa ei ole kirjattu, on asia välittömästi saatettava ratamestarin ratkaistavaksi. 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 mahdolliseksi, kilpailijalle merkitään ko. asemalta nollatulos 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 korkeampi-arvoisissa kilpailuissa, lisäksi viralliseen kilpailuhotelliin. Tulosten näkyville asettamisen (ei tulostamisen) kellonaika ja päivämäärä on paikkakohtaisesti ilmoitettava.
- 9.8.3 Mikäli kilpailija havaitsee virheen em. tuloksissa, hänen täytyy jättää huomautus tuloslaskentavastaavalle tunnin sisällä siitä, kun tulokset asetettiin nähtäville. Mikäli huomautusta ei jätetä ajoissa, nähtäville asetetut tulokset jäävät voimaan ja huomautus hylätään.
- 9.8.4 Kilpailijat, jotka on aikataulutettu (tai muuten kilpailunjohtaja hyväksynyt) ampumaan kilpailunsa nopeutetussa aikataulussa (esim. 1 päivässä 3 päivän asemasta), ovat 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.
- 9.9.6 [H] Hajoavat ja katoavat taulut, jotka ratatuomarin käsityksen mukaan eivät ole rikkoutuneet suorasta osumasta, eivät oikeuta pisteisiin. Ratatuomarin päätös koskien osumia ja ohilaukauksia on lopullinen.

## 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 tulosaavakkeeseen.
- 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 uusialähtö.

- 10.2.7 Kilpailijalle, joka ei ammu jokaista ammuttavaa 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 [P] Mikäli ampumaohjelma (tai sen osa) on määrätty ammuttavaksi 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:  
[H] Mikäli ampumaohjelmassa vaaditaan ammuttavaksi heikommalta olkapäältä, kilpailijalle annetaan toimintavirheitä vahvemmalta olkapäältä ampumisesta. Näitä annetaan yksi ammuttua laukausta kohti.
- 10.2.8.1 [P] tukeakseen määrättyä kättä ranteesta tai käsivarresta ampuessaan;
- 10.2.8.2 [P] 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 Erytys: Mikäli kilpailija on vamman tai vastaavan syyn takia kykenemätön johonkin osaan ampumasuoritusta, voi hän ennen ampumasuorituksen alkua pyytää ratamestaria korvaamaan suorituksen osan sakolla.
- 10.2.10.1 Mikäli ratamestari hyväksyy pyynnön, hänen tulee ennen ampumasuoritusta ilmoittaa, kuinka suuri osuus kilpailijan pisteistä vähennetään tuloksia laskettaessa. Vähennys voi olla 1-20%.
- 10.2.10.2 Vaihtoehtoisesti ratamestari voi jättää sakon antamatta ja vapauttaa kilpailijan osasuorituksesta mikäli kilpailija on vakavan vamman tai vastaavan syyn takia kykenemätön noudattamaan ampumaohjelman vaatimuksia.
- 10.2.10.3 Mikäli ratamestari hylkää pyynnön, annetaan toimintavirheet normaalisti.
- 10.2.11 Kilpailijalle, joka ampuu laukauksia vähintään 1.8 metriä korkean esteen yli, annetaan yksi toimintavirhe laukausta kohti (katso myös [sääntö 2.2.3.1](#)).
- 10.2.12 [K] Mikäli kilpailija ampuu tauluja purske- tai sarjatulella (jossa yhdellä liipaisulla ammutaan useampi kuin yksi laukausta) siitä syystä, että aseeseen vaihdin on purske- tai sarja-asennossa, kyseinen ase pisteytetään nollassa ja annetaan varoitus. Toisesta rikkomuksesta kilpailija hylätään. Mikäli laukausta lähti turvattomaan suuntaan tai [säännössä 10.3.1](#) määritellyllä tavalla, sovelletaan ko kohdan säännöksiä.  
[H] Kilpailija, joka käyttää ampumaohjelmassa väärän tyyppisiä patruunoita, rangaistaan yhdellä toimintavirheellä jokaisesta metallisesta taulusta tai sakkotaulusta, joka putoaa ko patruunoita ammuttaessa. (katso [säännöt 9.5.11](#), [10.4.9](#) ja [10.4.10](#))

## 10.3 Hylkääminen - yleisiä säännöksiä

- 10.3.1 Kilpailija, joka IPSC-kilpailun aikana syyllistyy turvallisuusrikkeeseen tai muuhun kiellettyyn toimintaan, hylätään kilpailusta eikä hän tämän jälkeen saa yrittää mitään ampumasuoritusta riippumatta kilpailun aikataulusta tai maantieteellisistä järjestelyistä odottaessaan [osion 11](#) mukaisen protestin käsittelyä.
- 10.3.2 Hylätessään kilpailijan ratatuomarin tulee kirjoittaa hylkäämisen syy sekä kellonaika ja päivämäärä tuloskaavakkeelle. Ratamestarille on ilmoitettava niin pian kuin mahdollista.
- 10.3.3 Hylätyn kilpailijan tuloksia ei saa poistaa kilpailutuloksista eikä niitä saa julistaa lopullisiksi ennen kuin [säännössä 11.3.1](#) määritelty aikaraja on kulunut umpeen, mikäli ratamestarille ei ole jätetty protestia missään asiassa.
- 10.3.4 Mikäli protesti on jätetty [säännön 11.3.1](#) mukaisessa ajassa, sovelletaan [sääntöä 11.3.2](#).
- 10.3.5 Esi- tai varsinaisen kilpailun loppuun suorittaneen kilpailijan tuloksiin ei vaikuta kyseisen kilpailijan pudotusohjelmassa tai muussa oheiskilpailussa saama hylkäys.

## 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 [P] 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.  
[K-H] Laukaus, joka osuu maahan 3 metrin sisällä kilpailijasta, paitsi milloin ammutaan paperitaulua tai hajoavaa taulua joka on lähempänä kuin 3 metriä kilpailijasta. Ruudittoman patruunan projektiili, joka osuu maahan 3 metrin sisällä kilpailijasta, muodostaa poikkeuksen tähän sääntöön.
- 10.4.3 Laukaus, joka tapahtuu asetta ladattaessa, uudelleenladattaessa tai tyhjennettäessä. Tähän lasketaan myös [sääntöjen 8.3.1 ja 8.3.7](#) mukaisissa tilanteissa ammutut laukaukset (katso myös [sääntö 10.5.9](#)).
  - 10.4.3.1 Poikkeus - räjähdystä, joka tapahtuu asetta tyhjennettäessä, ei lasketa hylkäämisen aiheuttavaksi laukaukseksi, mutta [sääntö 5.1.6](#) voi tulla sovellettavaksi.
- 10.4.4 Laukaus, joka tapahtuu toimintahäiriötä selvitettyä.
- 10.4.5 [P-K] Laukaus, joka tapahtuu siirrettäessä asetta kädestä toiseen.  
[H] Laukaus, joka tapahtuu siirrettäessä asetta kädestä toiseen tai olkapäältä toiselle.
- 10.4.6 Liikkeen aikana tapahtuva laukaus, paitsi milloin ammutaan tauluja kohti.

- 10.4.7 [P] Metallitaulua kohti alle 7 metrin etäisyydeltä ammuttu laukaus, mitattuna taulusta lähimpään kilpailijan kehon maata koskettavaan osaan (katso [sääntö 2.1.3](#)).  
[K] Metallitaulua kohti alle 50 metrin etäisyydeltä ammuttu laukaus, mitattuna taulusta lähimpään kilpailijan kehon maata koskettavaan osaan (katso [sääntö 2.1.3](#)).  
[H] Metallitaulua kohti alle 5 metrin etäisyydeltä lintu- tai susihauleilla ammuttu laukaus tai alle 40 metrin etäisyydeltä täyteisellä ammuttu laukaus. Etäisyys mitataan taulusta lähimpään kilpailijan kehon maata koskettavaan osaan (katso [sääntö 2.1.3](#)).
- 10.4.8 Mikäli kyetään osoittamaan, että tämän osion piiriin kuuluvassa tapauksessa laukaus on aiheutunut rikkonaisesta tai toimimattomasta aseesta, ei kilpailija ole tehnyt turvallisuusrikettä eikä häntä hylätä kilpailusta, mutta asematulokseksi tulee nolla.
- 10.4.8.1 Ase on välittömästi esitettävä ratamestarille tai hänen määräämälleen henkilölle, joka tarkastaa asesta ja suorittaa tarpeelliset kokeet selvittääkseen, onko rikkonainen tai toimimaton osa aiheuttanut laukauksen. Kilpailija, joka ei ole antanut asestaan tarkastettavaksi ennen asemalta poistumistaan, ei voi myöhemmin jättää protestia hylkäämisestä sillä perusteella, että asesta oli rikkonainen tai toimimaton.
- 10.4.9 [H] Täyteispatruunan ampuminen, ellei kyseistä patruunatyyppejä ole nimenomaan sallittu ko ampumaohjelmassa.
- 10.4.10 [H] Susihaulipatruunan ampuminen, mikäli ko ampumaohjelmassa on nimenomaan määrätty ammuttavaksi lintuhaulipatruunoita turvallisuussyistä.

## 10.5 Hylkääminen - turvaton aseenkäsittely

Turvaton aseenkäsittelyä ovat esimerkiksi seuraavat. Luettelo ei ole tyhjentyvä:

- 10.5.1 [P] Aseen käsittely milloin hyvänsä, muualla kuin aseenkäsittelyalueella tai ratatuomarin valvonnassa hänen suorasta käskystä.
- [K-H] Kiväärin tai haulikon käsittely milloin hyvänsä, muualla kuin aseenkäsittelyalueella, tai ratatuomarin valtuuttamana, tai ratatuomarin valvonnassa hänen suorasta käskystä, voi johtaa hylkäämiseen. Tämä ei koske kiväärien ja haulikoiden kantamista [säännön 5.2.1](#) puitteissa. [Säännön 5.2.1](#) rikkominen voi johtaa hylkäämiseen.
- 10.5.2 [P] Aseen piipun suuntaaminen pois ampumasuunnasta, tai ohi sektorista ampumaohjelman aikana (rajoitetut poikkeukset: katso [säännöt 5.2.7.3 ja 10.5.6](#)).
- [K-H] Aseen piipun suuntaaminen pois ampumasuunnasta, tai ohi sektorista ampumaohjelman aikana. Poikkeus: Asetettaessa lippua paikalleen [säännön 8.3.7.2](#) mukaan, piippu voi osoittaa pois ampumasuunnasta korkeintaan 50 cm päähän ampujan jaloista.
- 10.5.3 Mikäli kilpailija pudottaa aseensa tai aiheuttaa sen putoamisen ampumaohjelman aikana, olipa ase ladattu tai ei. Huomaa että kilpailijaa, joka ampumaohjelman aikana turvallisesti ja tarkoituksella laskee aseensa maahan, ei hylätä mikäli seuraavat ehdot täyttyvät:
- 10.5.3.1 Kilpailija säilyttää kosketuksen aseeseensa, kunnes se on tukevasti ja turvallisesti asetettu maahan tai tukevalle alustalle; ja

- 10.5.3.2 Kilpailija ei poistu aseensa luota yli 1 metrin etäisyydelle (lukuun ottamatta tilannetta jossa ase laitetaan ratatuomarin valvonnassa asemakuvauksen mukaisesti lähtöpaikkaan); ja
- 10.5.3.3 [Säännön 10.5.2](#) kuvaama tilanne ei toteudu; ja
- 10.5.3.4 Ase on [osion 8.1](#) määrittämässä valmiustilassa; tai
- 10.5.3.5 Ase on lataamaton ja lukko on auki.
- 10.5.4 [P] Tunnelissa tapahtuva aseensa vetäminen kotelosta tai laittaminen koteloon.
- 10.5.5 [P] 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.  
[K-H] Minkä hyvänsä oman kehon osan osoittaminen aseensa piipulla ampumaohjelman aikana (ts. pyyhkäisy).
- 10.5.6 [P] 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 sormea ei pidetä liipaisinkaaren ulkopuolella jos toimintahäiriötä selvitetessä ase lasketaan selvästi pois tähtäyslinjalta.
- 10.5.9 [P] Mikäli sormea 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](#)).  
[K] Mikäli sormea ei pidetä liipaisinkaaren ulkopuolella asetta ladattaessa, uudelleenladattaessa tai tyhjennettäessä. Tätä sääntöä ei sovelleta mikäli kilpailija käyttää liipaisinta ennen lähtömerkkiä vapauttaakseen aseensa vireestä. Mikäli ase laukeaa em toimenpiteen aikana, sovelletaan [sääntöä 10.4.3](#).  
[H] Mikäli sormea ei pidetä liipaisinkaaren ulkopuolella asetta ladattaessa, uudelleenladattaessa tai tyhjennettäessä. Tätä sääntöä ei sovelleta mikäli kilpailija käyttää liipaisinta ennen lähtömerkkiä vapauttaakseen aseensa vireestä. Mikäli ase laukeaa em toimenpiteen aikana, sovelletaan [sääntöä 10.4.3](#).
- 10.5.10 Mikäli sormea ei pidetä liipaisinkaaren ulkopuolella liikuttaessa [säännön 8.5.1](#) mukaisesti.
- 10.5.11 [P] Mikäli ladattu ja koteloitu ase on missä hyvänsä seuraavista tiloista:
- 10.5.11.1 [P] Yksitoiminen itselataava pistooli patruunapesä ladattuna ja varmistin pois päältä.
- 10.5.11.2 [P] Kaksitoiminen tai valinnaistoiminen pistooli hana viritettynä ja varmistin pois päältä.
- 10.5.11.3 [P] Revolveri hana viritettynä.
- 10.5.12 Koviin tai harjoituspatruunoiden käsittely aseenkäsittelyalueella vastoin [sääntöä 2.4.4](#).
- 10.5.12.1 [P] Sana "käsittely" ei estä kilpailijoita, joilla on täytettyjä lippaita tai pikalatureita vyöllään, taskuissaan tai ratalaukussaan, saapumasta aseenkäsittelyalueelle edellyttäen, että kilpailija pitää täydet lippeat tai pikalaturit koteloiissaan ollessaan aseenkäsittelyalueella.

[K-H] Sana "käsittely" ei estä kilpailijoita, joilla on kovia tai harjoituspatruunoita vyöllään, taskuissaan tai ratalaukussaan, saapumasta aseenkäsittelyalueelle edellyttäen, että kilpailija ei poista irtonaisia tai pakattuja patruunoita vyöltään, taskuistaan tai ratalaukustaan ollessaan aseenkäsittelyalueella.

- 10.5.13 Mikäli kilpailijan hallussa on ladattu ase muutoin kuin ratatuomarin luvalla.
- 10.5.14 [P] 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.  
[K-H] Pudonneiden aseiden nostaminen. Ratatuomarin tulee aina nostaa pudonneet aseet ja tarkastuksen tai tyhjennyksen jälkeen palauttaa ne turvallisessa tilassa kilpailijalle. Lataamattoman aseiden pudottaminen ampumaohjelman ulkopuolella ei ole rikkomus, mutta kilpailija joka nostaa aseiden, hylätään.
- 10.5.15 [P-K] 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](#)).  
[H] Kiellettyjen tai turvattomien patruunoiden (katso [säännöt 5.5.4 ja 5.5.6-5.5.6.4](#)) 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 minkä hyvänsä aineen tai aineryhmän käytön ja kontrolloida asiaa testein 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 käyttököön harkintakykyään sääntöjen hengessä.

## 11.2 Vetoamusjurn kokoonpano

- 11.2.1 Tason III tai korkeammassa 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 vetoamusjurn 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 - Vetoamusjury 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 Vetoamusjurn 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 Mielenpito - 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 tulkinnat on käsiteltävä seuraavassa IPSC:n yleiskokouksessa, joka voi vahvistaa ne tai muuttaa niitä.

## 12 Sekalaiset asiat

### 12.1 Liitteet

Kaikki tämän asiakirjan liitteet ovat kiinteästi osa näitä sääntöjä.

### 12.2 Kieli

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

### 12.3 Vastuuvapauslauseke

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

### 12.4 Sukupuoli

*[Ei relevantti suomenkielessä, säännöissä viitataan henkilöön 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 poispäin	[P] 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> ). [K-H] Aseman, ampumapaikan tai radan alue joka sijaitsee varsinaisen ampumasuunnan takana yli laajimman sallitun ampumasuunnan ( <a href="#">sääntö 2.1.2</a> ), johon aseiden piippu ei saa osoittaa ampumaohjelman aikana (paitsi <a href="#">sääntö 10.5.2</a> ).
Ampumasuoritus	Aika lähtömerkistä siihen, kun ampuja ilmaisee lopettaneensa ammunnan <a href="#">säännön 8.3.6</a> mukaan.
Ampumasuunta	Aseman, ampumapaikan tai radan osa, johon aseiden piipulla voidaan osoittaa turvallisesti ampumaohjelman aikana tai mihin luotien voidaan olettaa osuvan.

Ampuminen	Laukauksen ampuminen maalitaulua kohti. Laukauksen ampuminen maalitaulua kohti, osumatta maalitauluun ei ole taulun ampumatta jättäminen. Aseen tai patruunan toimintahäiriö joka estää laukauksen ampumisen, on taulun ampumatta jättäminen.
Asento	Henkilön raajojen fyysinen asento (esim. kädet sivuilla, käsivarret ristittyinä jne.)
Ei sovellettavissa Graani	Sääntö tai vaatimus ei sovellu lajiin tai divisioonaan [P-K] Luotien painon yleisesti käytetty mittayksikkö (1 graani = 0,0648g) [H] Mittayksikkö jota käytetään voimakertoimen määrittämisessä (437,5 graania / unssi, 15,432 graania / g, 1 graani = 0,0648 g)
Harjoituspatruuna	Sisältää latausharjoituspatruunat, paukkupatruunat, klikkipatruunat ja tyhjät hylsy
Hylsy	Patruunan pääasiallinen osa, joka pitää sisällään kaikki muut komponentit.
Jälkivalmiste	Esineet, jotka on valmistanut joku muu kuin alkuperäinen valmistaja (OFM) tai joissa on jonkin muun alkuperäisvalmistajan merkinnät
Kaliiperi	[P-K] 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	[P] 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). [K-H] Patruunoiden laittaminen aseeseen
Laukaus	[P-K] Luoti joka läpäisee aseeseen piipun kokonaan [H] Aseen laukaisutoimenpide
Lintuhaulit ja susihaulit	[H] Haulikossa käytettäviä patruunatyyppejä, joissa on useita hauleja patruunaa kohti (katso <a href="#">liite E1</a> )

Lippu	[K-H] Kirkasvärinen laite, joka ei saa muistuttaa patruunaa eikä sen osaa. Lipun täytyy olla sellainen, että sitä ei voi asetta paikalleen ladattuun aseeseen ja sen täytyy paikallaan ollessaan estää aseensa lataaminen. Lipussa täytyy olla selvästi aseensa ulkopuolelle ulottuva osa.
Lähtöasento	Ampumaohjelmassa vaadittu sijainti, ampuma-asento ja asento ennen lähtömerkkiä (katso <a href="#">sääntö 8.3.4</a> )
Luoti	[P-K] Patruunan projektiili, jonka tarkoitus on osua maalitauluun
Maalitaulu(t)	Käsite joka sisältää sekä pisteitä antavat maalitaulut että ei-ammuttavat (no-shoot) taulut, ellei jokin sääntö ( <a href="#">esim. 4.1.3</a> ) muuten erottele niitä.
Nalli	Patruunan osa, joka aiheuttaa sytytyksen tai laukauksen ampumisen
Näkymä	Sijainnista löytyvä näköalapaikka (esim. ampuma-aukko)
Patruuna	[P-K] Kokonainen patruuna jota käytetään pistoolissa tai kiväärissä [H] Haulikossa käytettävä patruuna jossa on hauleja tai täyteinen
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	[P-K] Mikä tahansa osa patruunaa joka juuttuu aseensa piippuun tai luoti joka poistuu piipusta äärimmäisen hitaasti [H] Huonosti toimiva patruuna, joka aiheuttaa yhden tai useamman projektiiliin tai välitulpan jäämisen piippuun tai poistumisen piipusta äärimmäisen hitaasti
Räjähdykset	[P] Nallin tai patruunan syttyminen, joka tapahtuu ilman nallipiikin vaikutusta, missä luoti ei kulje piipun läpi (esim. luistia käsin taakse vedettäessä) [K] Nallin tai patruunan syttyminen, joka tapahtuu ilman nallipiikin vaikutusta, missä luoti ei kulje piipun läpi (esim. lukkoa käsin taakse vedettäessä) [H] Nallin tai patruunan syttyminen, joka tapahtuu ilman nallipiikin vaikutusta, missä haulit tai täyteinen eivät kulje piipun läpi (esim. luistia käsin taakse vedettäessä, patruunaa pudotettaessa)
Sakkotaulu	Maalitaulut, jotka aiheuttavat rangaistuspisteitä osuttaessa
Seisominen ampumasuuntaan	Kilpailijan kasvot, rintakehä ja varpaat osoittavat kaikki 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	[P] Patruunoiden poistaminen aseesta kilpailijan lopetettua ampumasuorituksen tai toimitsijan käskiessä aseiden 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 komenttoon reagoidessaan turvallisesti ampuu patruunapesässä olevan patruunan tai laittaa aseeseen lisää patruunoita, katsotaan lopettaneen tyhjentämisen ja jatkavan ampumista. [K-H] Patruunoiden poistaminen aseesta
Tyhjälaukaus	Liipaisimen tai muun laukaisulaitteen aktivoiminen aseessa, jossa ei ole patruunoita
Tähtäinkuva	Maalitaulun tähtäminen ampumatta
Tähtäys / Tähtäminen	Aseen piipun kohdistaminen maalitauluja kohden
Täyteinen	[H] Haulikon patruunan sisältämä yksittäinen projektiili jonka on tarkoitus osua maalitauluun
Täytyy	Pakollista
Uudelleenlataaminen	[P] 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. [K-H] Patruunoiden lisääminen aseeseen
Uusinta	Ratatuomarin tai vetoamusjuryn etukäteen sallima kilpailijan uusi yritys ampumasuorituksessa
Vahvempi käsi	Käsi jolla henkilö ottaa kiinni pistoolista vetäessään kotelosta (toinen käsi on "Heikompi käsi"). Yksikätiset kilpailijat käyttävät kättään sekä vahvemman että heikomman käden asemilla <a href="#">säännön 10.2.10</a> puitteissa
Valli	Korotettu rakennelma hiekkaa, maata tai muuta materiaalia, jonka tarkoitus on pysäyttää luodit tai erotella ampuma-alueet tai suorituspaikat toisistaan
Varaslähtö	Ampumasuorituksen aloittaminen ennen lähtömerkkiä (katso <a href="#">sääntö 8.3.4</a> )
Varusteet	[P] Lippaat, pikalaturit tai niiden kantolaitteet (mukaan lukien magneetit)
Veto (Vetäminen)	[P] Toimenpide, jolla pistooli otetaan esiin kotelosta. Veto loppuu siihen, kun pistooli on kokonaan pois kotelosta.
Voi (voi tehdä..)	Täysin valinnaista
Välitulppa	[H] Haulikon patruunan osa, jonka tarkoitus on toimia tiivisteinä ja joka voi myös pitää haulipanosta koossa (ei välttämättä tarkoitettu osuvaksi maalitauluun)
Välitulppa, konventionaalinen	[H] Kuitu- tai muovirakenteiset välitulpat, jotka on suunniteltu avautumaan ja irtautumaan hauleista välittömästi piipusta poistumisen jälkeen. Konventionaaliset välitulpat on leikattu etureunastaan ja aukeavat siten etupäästään. Ne eivät suojaa hauleja piipusta poistumisen jälkeen.

Välitulppa, erityinen  
pitkän matkan

[H] Välitulpat, jotka peittävät tai ympäröivät haulit ja pysyvät paikallaan ilmalennon alkuajan pitäen haulipanoksen koossa. Näissä välitulpissa ei yleensä ole leikkauksia etureunassa.

## 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. IPSCn 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. IPSCn hyväksyntä (katso kohta 24 alla)			P	P	P
15. Luodinnopeusmittari		S	S	P	P
16. Ennakoilmoitus IPSC:lle kolmea kuukautta ennen			P		
17. IPSC kokouksen hyväksyntä kolmen vuoden jaksoissa				P	P
18. Sisällytys IPSC kilpailukalenteriin			P	P	P
19. Kilpailuraportti IROAlle			P	P	P
20. Minimilaukausmääräsuositukset:					
- Pistooli	40	80	150	300	450
- Kivääri (katso sääntö 1.2.1)	40	80	150	200	250
- Haulikko	40	80	150	200	250
21. Asemien määrä					
- Pistooli	-	-	-	24	30

Suosittelun asemien vähimmäismäärä:					
- Pistooli	3	6	12	-	-
- Kivääri	3	6	12	24	30
- Haulikko	3	6	12	24	30
22. Suositeltu vähimmäiskilpailijamäärä					
- Pistooli	10	50	120	200	300
- Kivääri	10	50	120	200	300
- Haulikko	10	50	120	200	300
23. Kilpailun luokitus (pisteet)	1	2	3	4	5

24. Tasojen I ja II kilpailut eivät tarvitse kansainvälistä hyväksyntää. Kukin aluejohtaja voi kuitenkin asettaa omat kriteerinsä ja menetelmät kyseisten kilpailuiden järjestämiselle omalla alueellaan.

# Liite A2: IPSCn hyväksyntä

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

Ellei toisin määritellä, IPSCn hyväksymissä kilpailuissa tunnustetaan divisioonat ja sarjat perustuen 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.

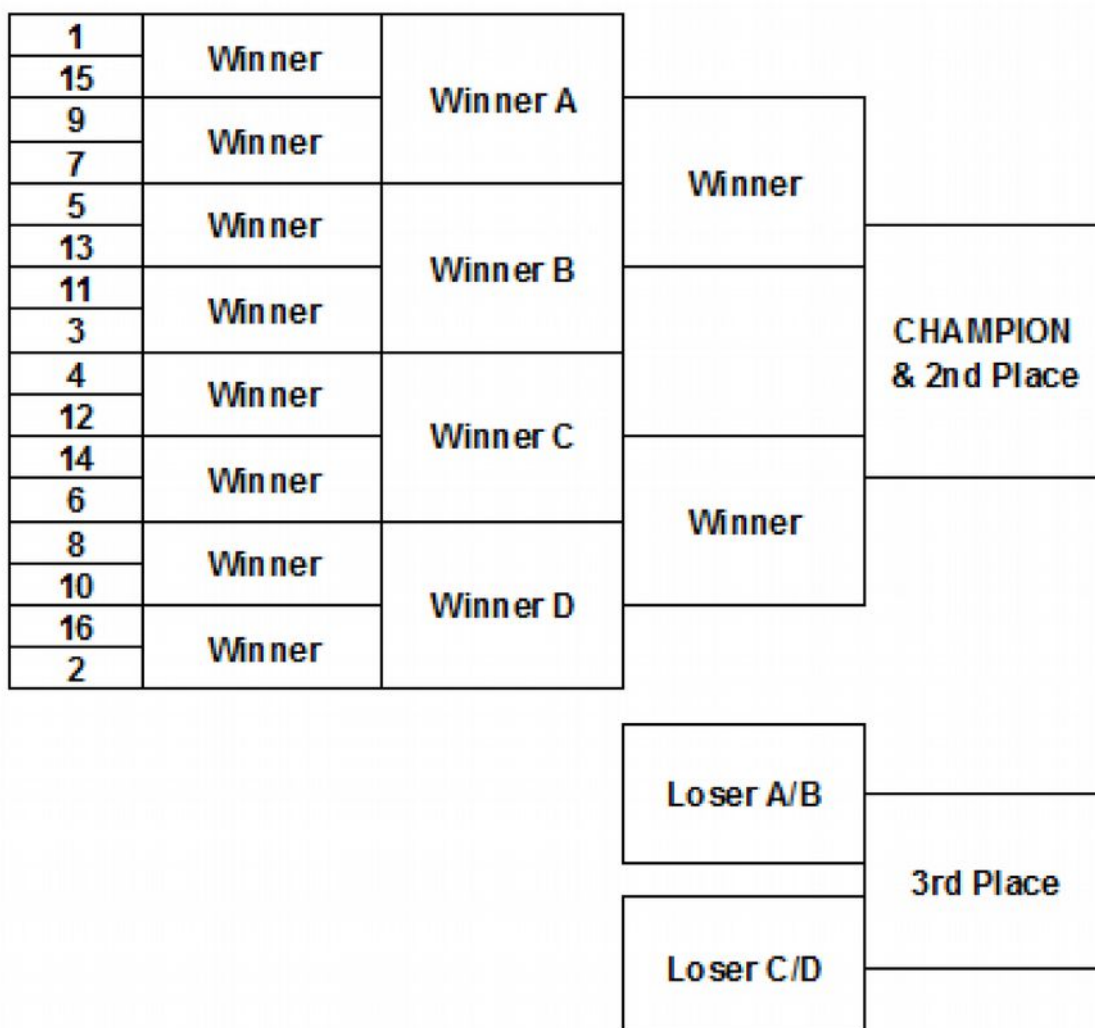
## 4. Joukkuesarjat

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]

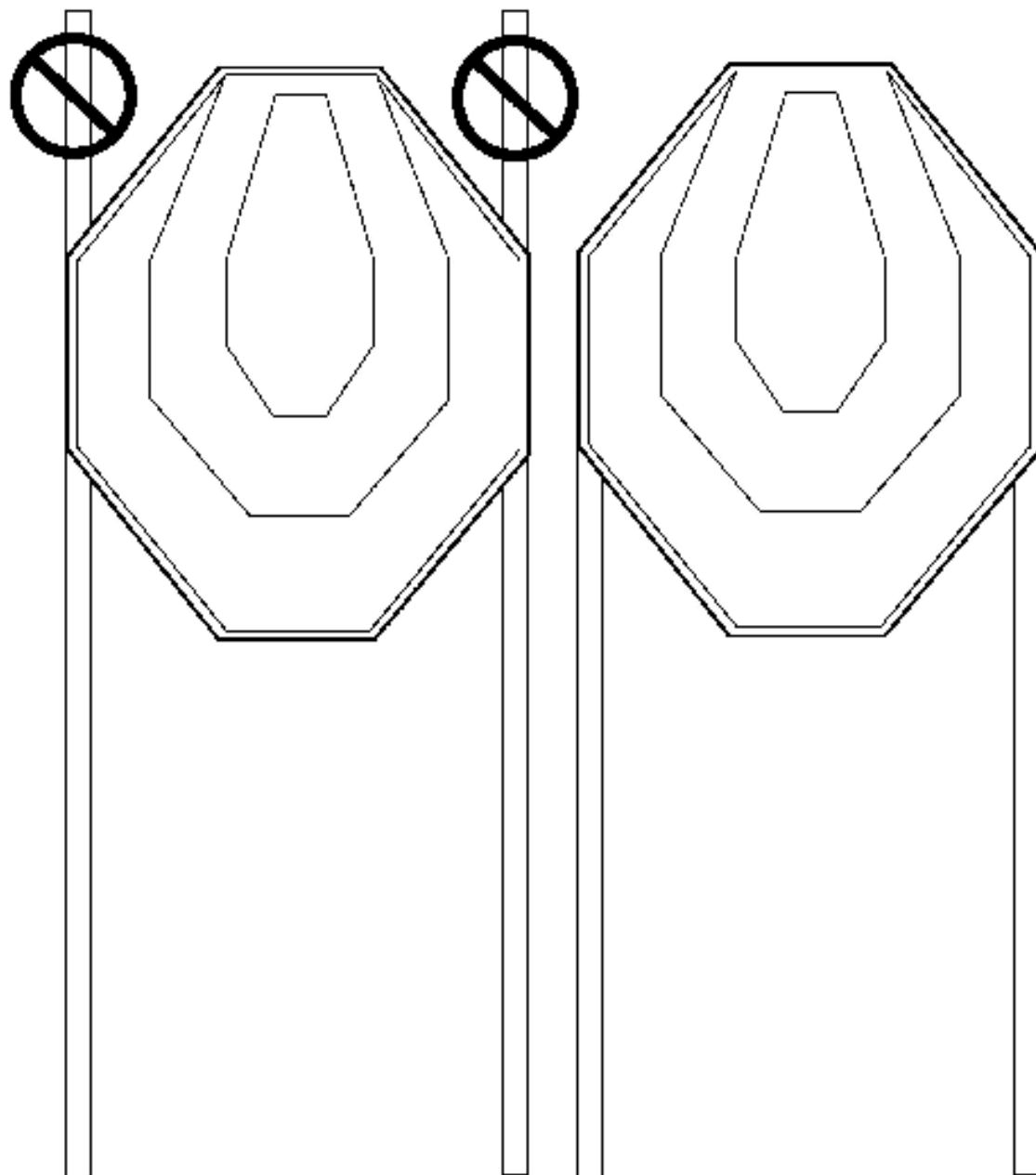
Top 16	Quarter Final	Semi-Final	Finals	Awards
(Single Elimination)			(Best of 3)	



## Liite A4: Hyväksytyt asemamäärät

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

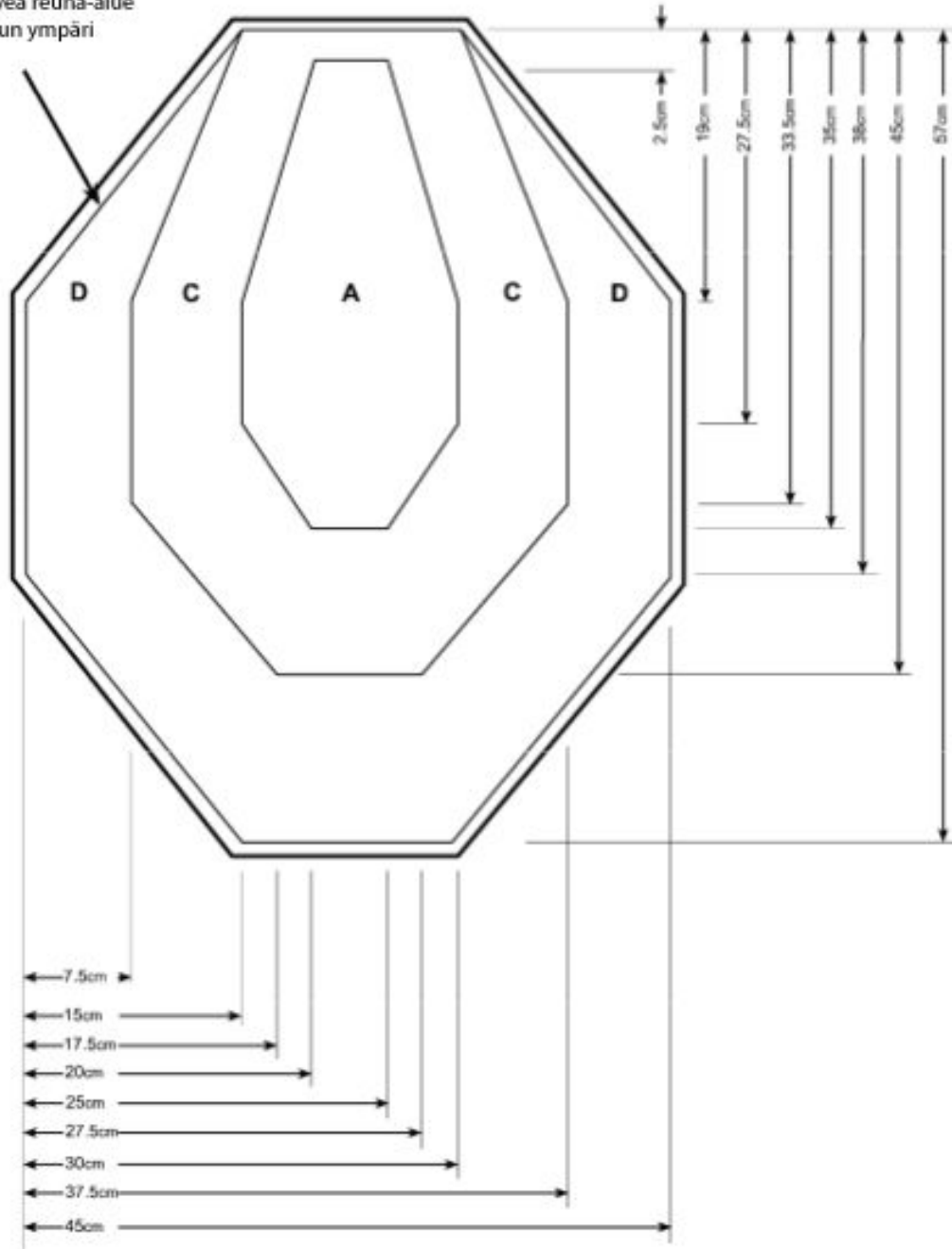
## Liite B1: Taulujen esittäminen



Taulukeppien katkaisu parantaa aseman ulkoasua

# Liite B2: IPSC-taulu

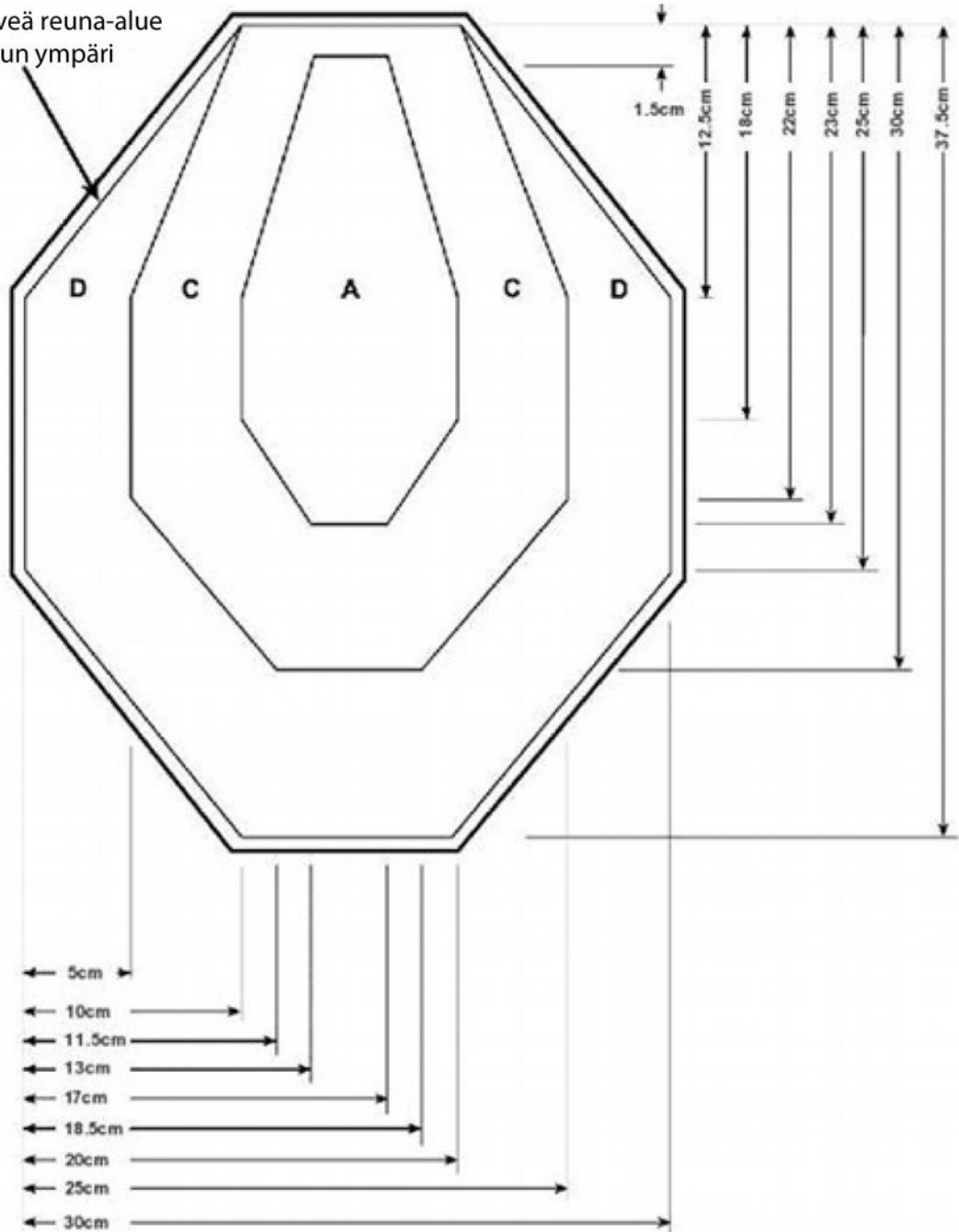
0,5 cm leveä reuna-alue  
koko taulun ympäri



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

## Liite B3: IPSC-minitaulu

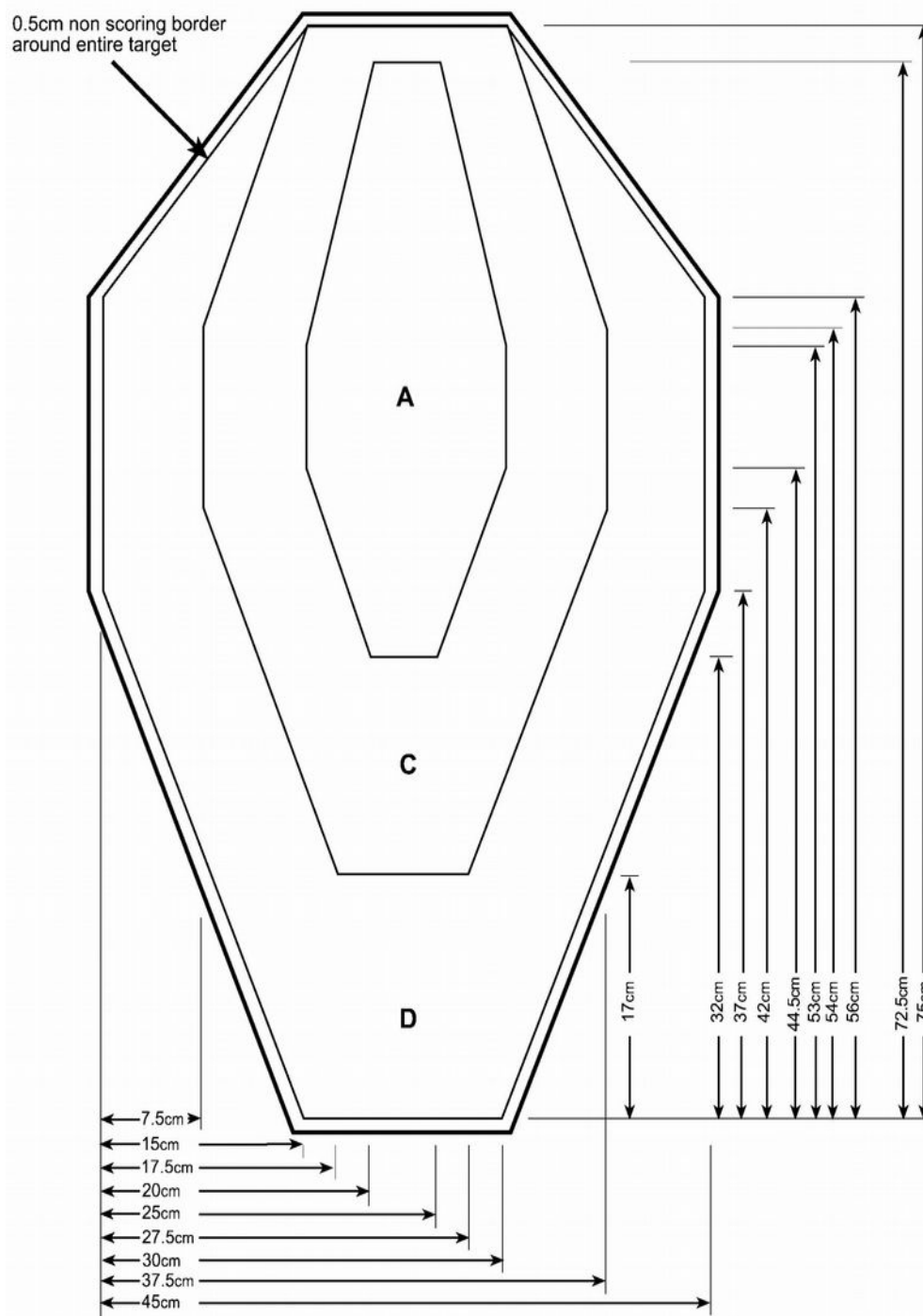
0,3 cm leveä reuna-alue  
koko taulun ympäri



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

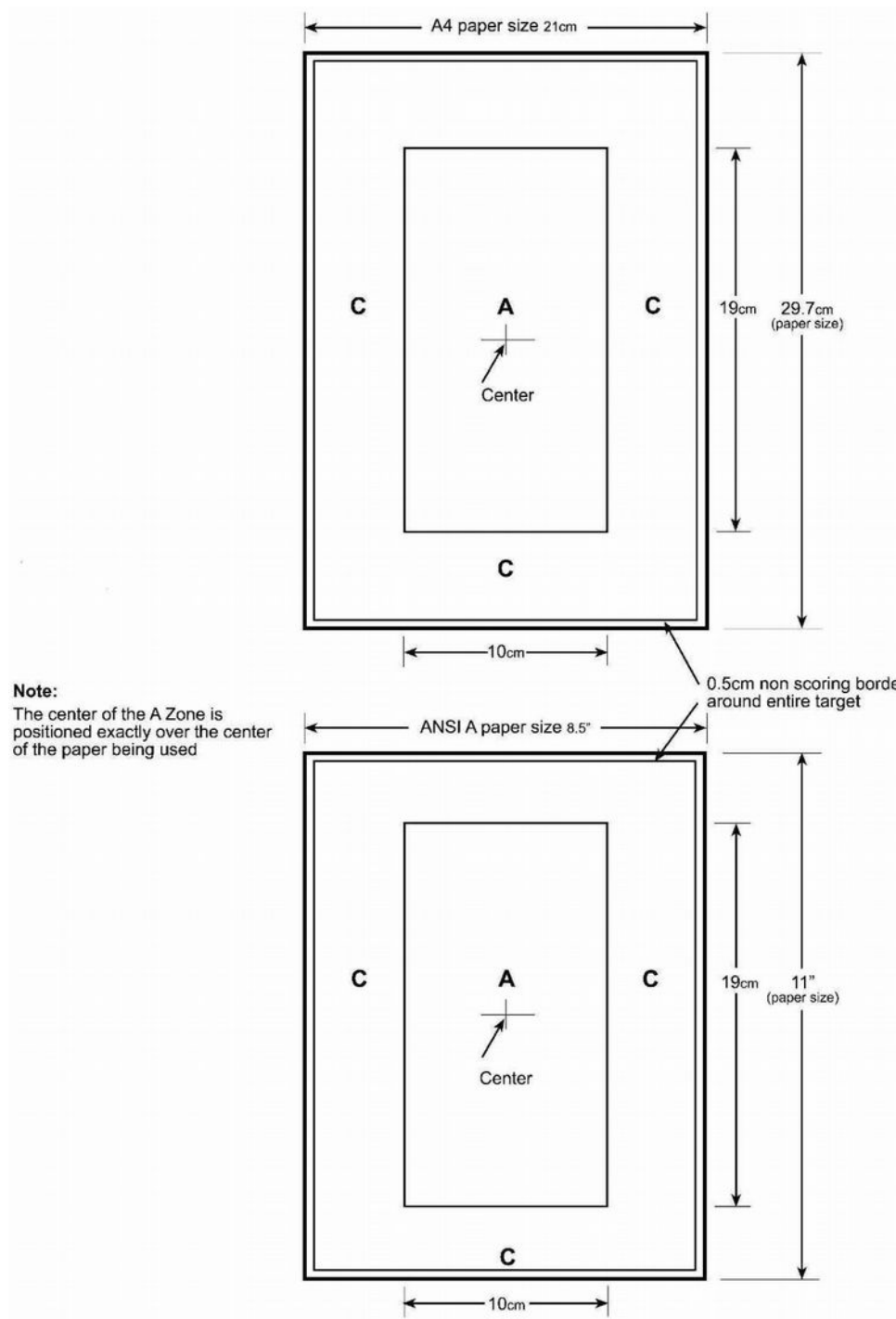


# Liite B4: IPSC Universal – taulu [K-H]



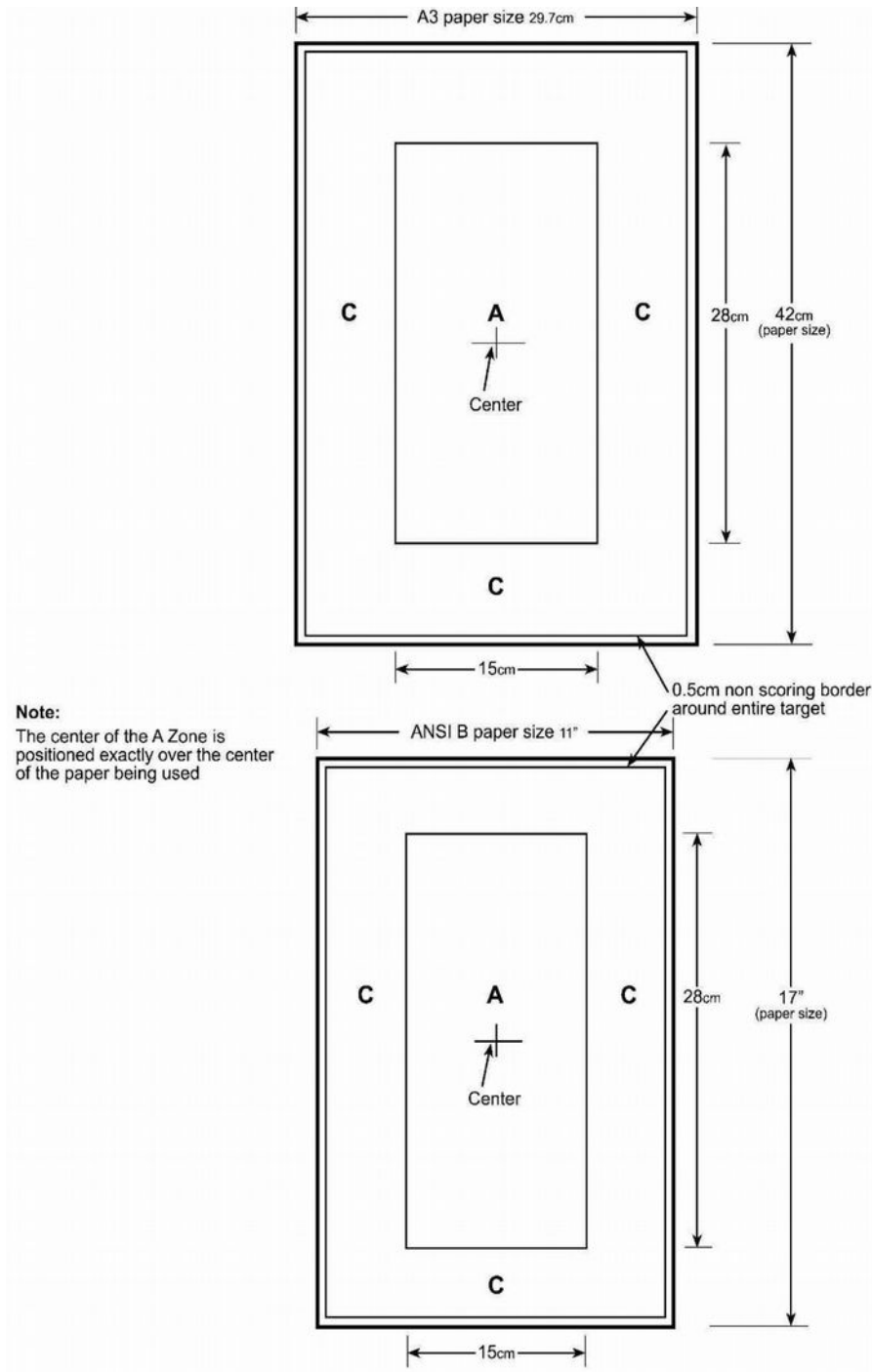
	Pisteytys	
[K-H] Major	Alue	[K] Minor
5	A	5
4	C	3
2	D	1

## Liite B5: IPSC A4/A – taulu [H]



	Pisteytys	
Major	Alue	
5	A	
4	C	

# Liite B6: IPSC A3/B – taulu [H]



	Pisteytys	
Major	Alue	
5	A	
4	C	

## Liite C1: IPSC-popperien kalibrointi [P-K]

1. Ratamestarin on nimettävä tietyt patruunat ja aseet käytettäväiksi kalibroinnissa. Näitä voivat käyttää hänen erikseen valtuuttamansa kalibroijat.
2. Ennen kilpailun alkua on kalibrintipatruunoiden voimakerron mitattava [säännön 5.6.3.3](#) mukaisesti, paitsi että siihen käytetään vain 4 patruunaa. Kalibrointiaseista ammuttujen kalibrintipatruunoiden 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 kalibrintipatruunalla 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 C1: Maalien kalibrointi ja testaus [H]

1. Ratamestarin on nimettävä tietyt patruunat ja yksi tai useampi haulikko käytettäviksi kalibroinnissa. Näitä voivat käyttää hänen erikseen valtuuttamansa kalibroijat.
2. Valmistajan ilmoittamat tiedot testipatruunoista oletetaan oikeiksi, eikä niitä vastaan voi esittää mitään huomautuksia.
3. Kun ratamestari on hyväksynyt patruunat ja aseet, kilpailijat eivät voi esittää niitä vastaan huomautuksia.
4. Ratamestarin täytyy ennen kilpailun alkua varmistua siitä, että kaikki metallitaulut putoavat ja hajoavat taulut rikkoutuvat asianmukaisesta osumasta ja hänen on päätettävä mitkä näistä tauluista hän haluaa testattaviksi. Testaaminen on todennäköisesti tarpeellista ainoastaan kaukana oleviin tauluihin tai sellaisiin tauluihin, jotka sijaitsevat sakkotaulun välittömässä läheisyydessä. Edellisessä tapauksessa siksi, että pystytään varmistumaan siitä, että taulu todellakin putoaa tai särkyä asianmukaisesta osumasta ja jälkimmäisessä tapauksessa siksi, että pystytään varmistumaan siitä, että taulua on mahdollista ampuu saamatta rangaistusta haulipanoksen hajonnan vuoksi (lintu- ja susihaulipatruunat).
5. Ratamestarin täytyy ennen kilpailun alkua varmistua siitä, että kaikki sakkotaulujen läheisyydessä olevat paperitaulut tai hajoavat taulut ovat ammuttavissa saamatta rangaistusta haulipanoksen hajonnan vuoksi. Hänen on päätettävä mitkä tällaiset taulut hän haluaa testattaviksi.
6. Peittämättömät metallitaulut tulee asettaa putoamaan kalibrointipatruunalla kalibrointiaseesta kalibrointialueelle ammutusta asianmukaisesta osumasta. Popperien kalibrointialueet on selvitetty seuraavilla sivuilla olevissa kuvissa. Muiden näkyvissä olevien peittämättömien metallitaulujen kalibrointialue on niiden keskikohta. Kalibroijat, neuvoteltuaan ratamestarin kanssa mikäli tämä nähdään tarpeelliseksi, päättävät kunkin testilaukauksen osalta, oliko osuma asianmukainen, huomioiden seuraavat kohdat:
  - (a) On mahdollista, että kaikki haulit eivät osu tauluun mutta osumakuvion keskustan tulisi osua lähelle kalibrointialueen keskustaa.
  - (b) Mikäli taulu ei kunnollisesta osumasta putoa, se täytyy testata uudelleen. Mikäli tarpeellista, taulua täytyy siirtää, kunnes testi onnistuu.
  - (c) Kaikki testit, mukaan lukien kohdassa 8(c) alla kuvattu, tulee suorittaa lähimmästä ja helpoimmasta mahdollisesta paikasta josta kilpailija voisi taulua ampuu.
7. Jokainen taulu, joka on lähellä sakkotaulua, tulisi testata ennen kilpailun alkua, jotta varmistutaan siitä, että kyseinen taulu on ammuttavissa ilman rangaistuksia. Jos testi epäonnistui testaajan mielestä huonon tähtäyksen tai riittämättömän hajonnan takia, ammutaan vielä 2 testilaukausta, joista molempien täytyy onnistua. Mikäli näin ei tapahdu, taulua tai sakkotaulua on siirrettävä, kunnes testi onnistuu.
8. Mikäli ampumaohjelman aikana metallitaulu ei osumasta kaadu, ampuja voi toimia kolmella eri tavalla:
  - (a) Taulua ammutaan uudelleen, kunnes se kaatuu. Tässä tapauksessa ei aiheudu muita toimenpiteitä, ja ampumaohjelma tulkitaan sellaisenaan.

- (b) Taulu jää pystyyn mutta kilpailija ei halua sitä testattavaksi. Tässä tapauksessa ei aiheudu muita toimenpiteitä, ja ampumaohjelma tulkitaan sellaisenaan, pisteyttäen kyseinen taulu ohilaukaukseksi.
  - (c) Taulu jää pystyyn ja kilpailija haluaa sen testattavaksi. Tässä tapauksessa taulu ja alue sen välittömässä läheisyydessä on rauhoitettava eikä niitä saa koskea tai häiritä. Mikäli kilpailun toimitsija rikkoo tätä, kilpailijan on ammuttava ampumaohjelma uudelleen. Mikäli kilpailija tai muu henkilö rikkoo tätä, taulu pisteytetään ohilaukaukseksi ja ampumaohjelma tulkitaan muuten sellaisenaan. Kilpailua kohden kilpailija saa pyytää enintään 3 testiä mikäli kilpailussa on korkeintaan 15 asemaa ja enintään 4 testiä mikäli kilpailussa on yli 15 asemaa.
  - (d) Mikäli popperi kaatuu muusta syystä (esim. tuulessa) ennen kuin se ehditään kalibroida, kilpailijan on ammuttava asema uudelleen.
9. Kun testiä on yllä olevan kohdan 8(c) mukaan pyydetty, tulee kalibrointitoimitsijan katsomalla tarkastaa, onko taulussa jotakin joka olisi estänyt sen normaalin toiminnan. Mikäli tällaista ei löydy, toimitaan seuraavasti:
- (a) Mikäli ensimmäinen kalibrointilaukaus osuu asianmukaisesti metallitaulun kalibrointialueelle tai sen alapuolelle ja metallitaulu putoaa, se katsotaan oikein kalibroiduksi ja se pisteytetään ohilaukaukseksi.
  - (b) Mikäli ensimmäinen kalibrointilaukaus osuu asianmukaisesti metallitaulun kalibrointialueelle tai sen alapuolelle (katso myös (d) alla) eikä metallitaulu putoa, se katsotaan väärin kalibroiduksi ja ampujan on uusittava ampumaohjelma sen jälkeen, kun taulu on kalibroitu uudelleen.
  - (c) Mikäli ensimmäinen kalibrointilaukaus osuu metallitaulun kalibrointialueen alapuolelle eikä metallitaulu putoa, kalibrointitestin katsotaan epäonnistuneen ja kilpailijan on uusittava ampumaohjelma.
  - (d) Mikäli taulu on lähellä sakkotauluja ja milloin osumakuviota ei ole mahdollista keskittää tauluun saamatta rangaistusta, tulee kalibroijan päättää, oliko osuma asianmukainen. Tästä päätöksestä ei voi valittaa.
  - (e) Mikäli ensimmäinen kalibrointilaukaus menee kokonaan ohi taulusta, on ammuttava uudelleen, kunnes 9(a), 9(b), 9(c) tai 9(d) tapahtuu.

### **Kalibrointiase:**

Kaliiperi: 12

Suurin sallittu piipun pituus: 66 cm

Sylinteripiippu tai vastaava supistus.

Mikä hyvänsä toimintatapa.

### **Kalibrointipatruunat:**

Kaikkien kilpailussa käytettävien patruunoiden tulee täyttää minimi-PF 480 ja kilpailijoiden vastuulla on valita sopivat patruunat. Kalibrointi- ja testipatruunoita koskevat kuitenkin seuraavat määräykset.

Mikäli saatavilla ei ole tehdasvalmisteisia vaatimukset täyttäviä kalibrointipatruunoita, tulisi käyttää itseladattuja patruunoita jotka täyttävät vaatimukset. Poikkeuksellisissa olosuhteissa voidaan käyttää tehdasvalmisteisia patruunoita, jotka ovat lähinnä vaatimuksia mutta tämä on selvästi ilmaistava kilpailun materiaaleissa [säännön 5.8.3](#) mukaisesti.

### **Lintuhaulipatruuna-ampumaohjelmat**

Haulien halkaisija välillä 2.54mm (0.10 tuumaa) – 2.28 mm (0.09 tuumaa)

Haulipanoksen maksimipaino: 28.3 g (1 unssi)

Valmistajan ilmoittama lähtönopeus vähemmän kuin 1300 fps  
(Tämä vastaa maksimi-PF:ää 568)

Katso [sääntö 5.8.3](#)

### **Susihaulipatruuna-ampumaohjelmat**

Haulit: OO tai paikallinen vastine

Korkeintaan 9 haulia patruunaa kohti

Valmistajan ilmoittama lähtönopeus välillä 1350 – 1120 fps (testauksessa suositellaan käytettäväksi ko väliin sopivia hitaimpia latauksia)

(Tämä vastaa PF:ää 584 – 484 28 g latauksilla)

### **Täyteis-ampumaohjelmat**

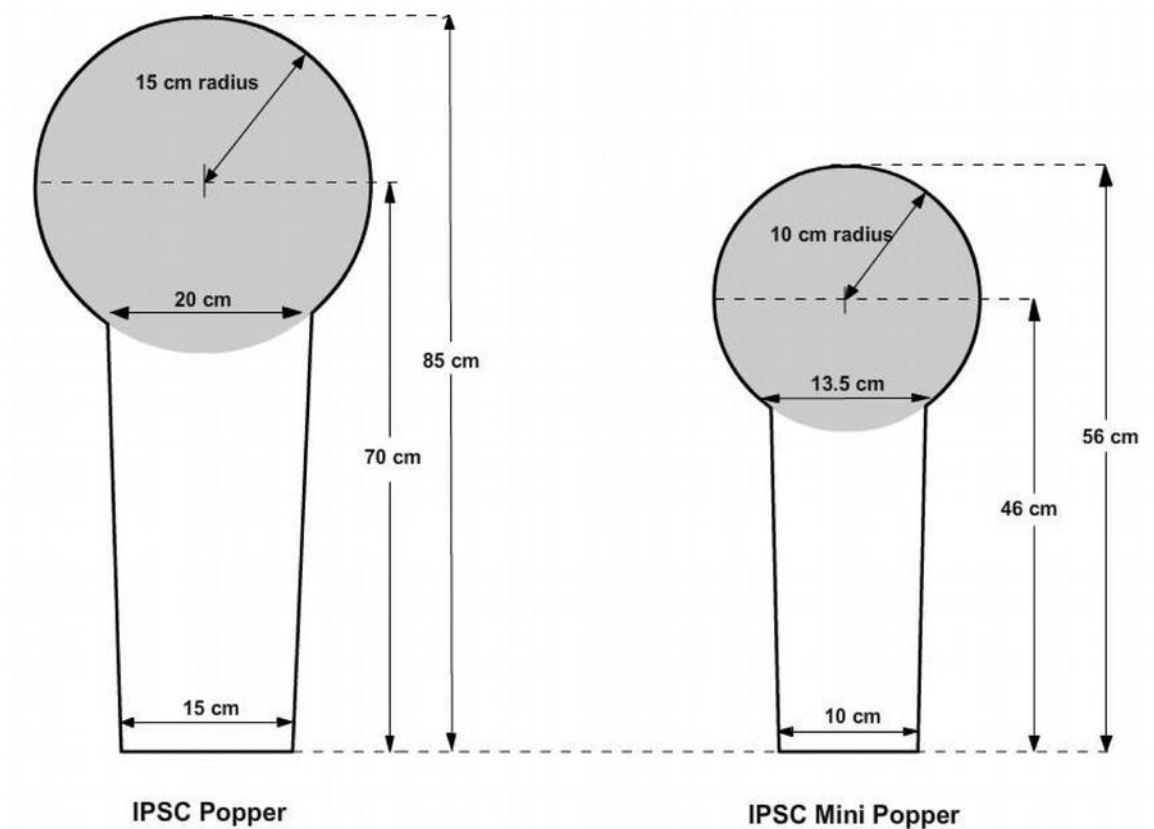
Täyteisen maksimipaino 28.3 g (1 unssi)

Maksimi-PF laskettuna valmistajan ilmoittamista tiedoista tulee olla vähemmän kuin 590. (PF luokassa 520 tai vähemmän on suotava)

## 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](#)).

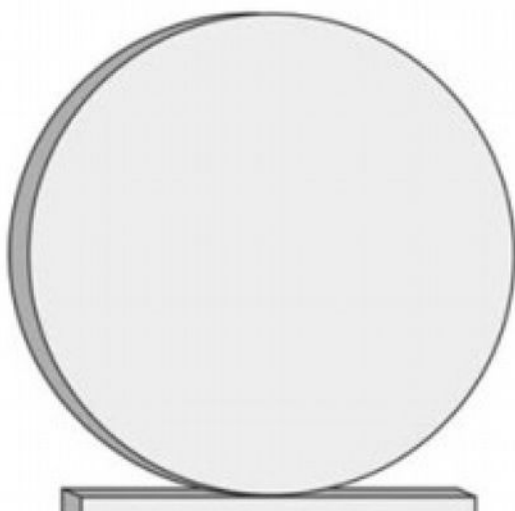


## Liite C3: IPSC-levyt

Pistooli		Kivääri/haulikko
5 pistettä	<b>Pisteitys 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

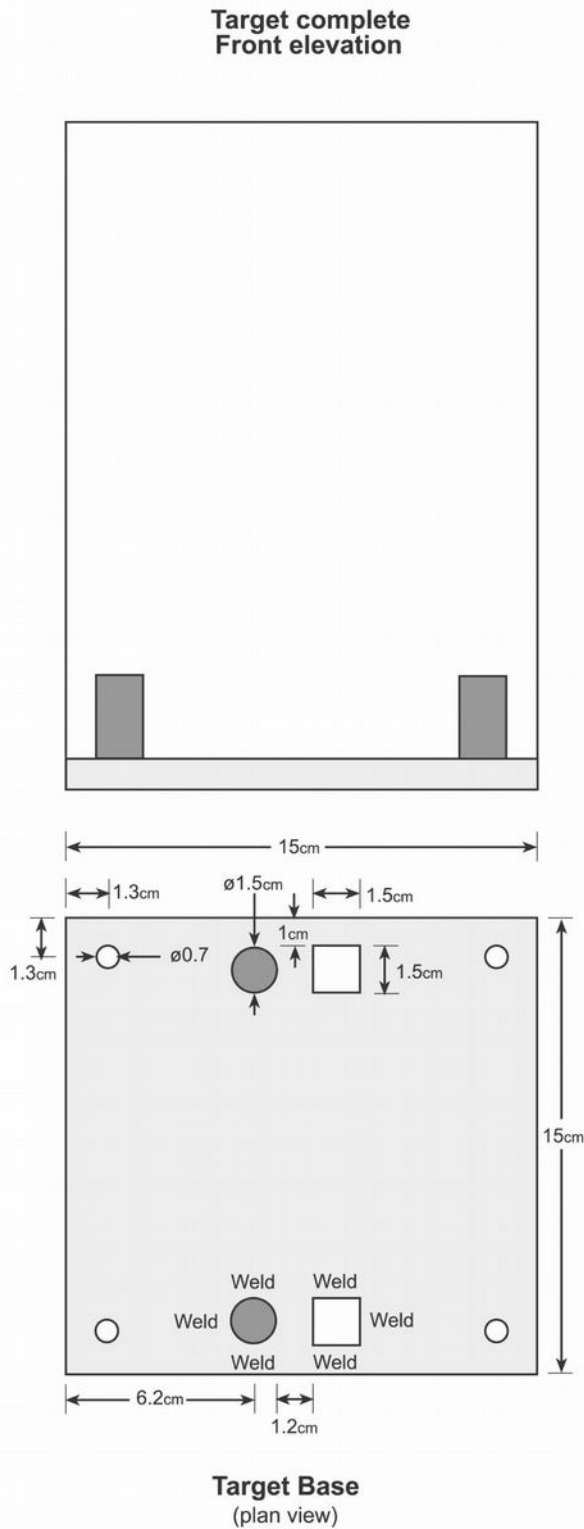
	Kivääri	
<b>Maalin etäisyys</b>	<b>Kohdistus</b> (sääntö 2.5.3)	
75 - 100 m	15 cm Ø	15 x 15 cm
101 - 200 m	20 cm Ø	20 x 20 cm
201 - 300 m	30 cm Ø	30 x 30 cm
	Koko ja etäisyys selvästi ilmoitettava	



### 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 C3: IPSC irtoavat levyt [K-H] [ei käännetty]



**Notes:**

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

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

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

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

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

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

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

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

# Liite 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 [P]

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 -voimakertoimisiksi, tulkitaan vaarallisiksi ja poistetaan kilpailukäytöstä (katso [sääntö 5.5.6](#)). Jos ensimmäinen [säännön 5.6.3.3](#) mukaisesti punnittu luoti ei täytä luodin vähimmäispainovaatimusta Major -voimakertoimelle, pätee [sääntö 5.6.3.5](#) ja toinen luoti punnitaan lopullisena ja määräävänä luodin painon tarkistuksena.

## Liite D2: Standard-divisioona [P]

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, porttauokset, 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 [P]

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 virituskahvat.
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, liipasimet, 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-voimakerroin) tai yli 10 patruunaa (minor-voimakerroin).
20. 357SIG on myös hyväksytty kaliberi Major voimakertoimeen olettaen, että vähimmäisvoimakerroin saavutetaan. Tätä myönnytystä on jatkettu 31.12.2017 saakka.

## Liite D4: Production-divisioona [P]

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 [P]

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 D6: Kiväärividuisioonat [K]

		Semi Auto Open SAO	Semi Auto Standard SAS	Manual Action Open MAO	Manual Action Standard MAS
1.	Minimi PF majoriin	320			
2.	Minimi PF minoriin	150			
3.	Maksimi patruunakapasiteetti (aseeseen saa korkeintaan ladata)	Ei sovellettavissa	Ei sovellettavissa	Ei sovellettavissa	6 patruunaa (5 lippaassa)
4.	Toimintatapa	Itselataava	Itselataava	Kertatuli	Kertatuli
5.	Optiset/elektroniset tähtäimet sallittu	Kyllä	Ei	Kyllä	Ei
6.	Kompensaattorit, porttaukset, äänenvaimentimet ja liekinsammuttajat sallittu	Kyllä	26 x 90 mm	Kyllä	Ei
7.	Etutuet tai vastaavat sallittu	Kyllä	Ei	Kyllä	Ei
8.	Pystyetukahva, korkeintaan 152 mm (6 tuumaa) korkea, piipun keskilinjasta mitattuna, sallittu	Ei sovellettavissa	Kyllä	Ei sovellettavissa	Kyllä

Manual Action Standard 10 – divisioona		
1.	Minimi-PF majoriin	320
2.	Minimi-PF minoriin	150
3.	Maksimi patruunakapasiteetti (aseeseen saa korkeintaan ladata)	11 patruunaa (10 lippaassa)
4.	Toimintatapa	Kertatuli
5.	Optiset/elektroniset tähtäimet sallittu	Ei
6.	Kompensaattorit, porttaukset, äänenvaimentimet ja liekinsammuttajat sallittu	Maksimipituus 65 mm, ainoastaan tehdasasennetut
7.	Etutuet tai vastaavat sallittu	Ei
8.	Pystyetukahva, korkeintaan 152 mm (6 tuumaa) korkea, piipun keskilinjasta mitattuna, sallittu	Kyllä

### **Erityisehdot:**

9. Tämä divisioona on arvioitavana ja ellei sen voimassaoloa jatketa, se päättyy 31.12.2017.

## Liite D7: Haulikkodivisioonat [H]

		Open	Modified	Standard	Standard Manual
1.	Minimi-PF			480	
2.	Minimikaliiperi			20	
3.	Aseeseen kiinnitetyt patruunalenkit, pitimet ja sivusatulat sallittu			Kyllä	
4.	Prototyypit sallittu	Kyllä			Ei
5.	Tehdasvalmisteinen haulikko (vähintään 500 valmistettu) joka on yleisesti saatavilla		Ei		Kyllä
6.	Aseen maksimipituus	1320 mm, katso kohta 17			Ei sovellettavissa
7.	Kompensaattorit, porttaukset, äänenvaimentimet ja liekinsammuttajat sallittu		Kyllä		Ei
8.	Ulkoiset muutokset kuten painot tai laitteet joilla kontrolloidaan tai vähennetään rekyyliä (lukuun ottamatta tukin takareunaan kiinnitettävää perälevyä) sallittu	Kyllä	Ei	Ei	Ei
9.	Optiset tai elektroniset tähtäimet sallittu	Kyllä	Ei	Ei	Ei
10.	Jälkimarkkina-avotähtäimet sallittu	Kyllä	Kyllä	Kyllä	Kyllä
11.	Pyörivät tai useat makasiiniputket sallittu	Kyllä	Ei	Ei	Ei
12.	Latausrajoitus ennen lähtömerkkiä	Katso kohta 18	Korkeintaan 14 patruunaa	Korkeintaan 9 patruunaa	Korkeintaan 9 patruunaa
13.	Irtolippaat sallittu	Kyllä, katso kohta 18	Ei	Ei	Ei
14.	Pikalaturit sallittu	Kyllä, korkeintaan 6 patruunaa	Ei	Ei	Ei
15.	Syöttörampin muutokset sallittu	Kyllä	Kyllä rajoitetusti, katso kohta 19	Kyllä rajoitetusti, katso kohdat 20 ja 21	Kyllä rajoitetusti, katso kohta 20
16.	Toimintatarajointus	Ei	Ei	Ei	Kyllä, katso kohta 22

### **Erityisehdot:**

#### **Open- ja modified – divisioonat**

17. Lataamattoman aseeseen, jossa on kiinni pisin lipas tai makasiini, tulee mahtua yhdeltä pitkältä sivulta avoimeen laatikkoon siten, että piippu on samansuuntainen laatikon pitkän sivun kanssa. Laatikon sisämitta on 1320 mm (toleranssi: +1mm, -0mm). Asetta ei saa mitenkään keinotekoisesti puristaa kokoon mittauksen aikana.

#### **Open-divisioona**

18. Ampumaohjelman lähtömerkin aikana kilpailijan saatavilla olevissa irrotettavissa lippaissa ei saa olla yli 10 patruunaa. Irrotettavat lippaat, joiden alkuperäinen maksimikapasiteetti on korkeintaan 12 patruunaa, ovat sallittuja. Lippaita ei saa kiinnittää toisiinsa pidikkeillä, teipillä tai muilla tavoilla. Aseisiin, joissa on kiinteä makasiini, saa lähdössä olla ladattuna 14 patruunaa.

#### **Modified-divisioona**

19. Syöttöramppiin voidaan tehdä muutoksia tai lisäyksiä lataamisen helpottamiseksi. Nämä eivät saa olla 75 mm pidempiä eivätkä ne saa ulottua 32 mm enempää asean muokkaamattoman rungon ulkopuolelle missään suunnassa.

#### **Standard- ja standard manual-divisioonat**

20. Patruunannostimien ja syöttöramppien muokkaaminen ja vaihtaminen on sallittua edellyttäen, että mikään näiden osa ei ulotu asean muokkaamattoman rungon ulkopuolelle.

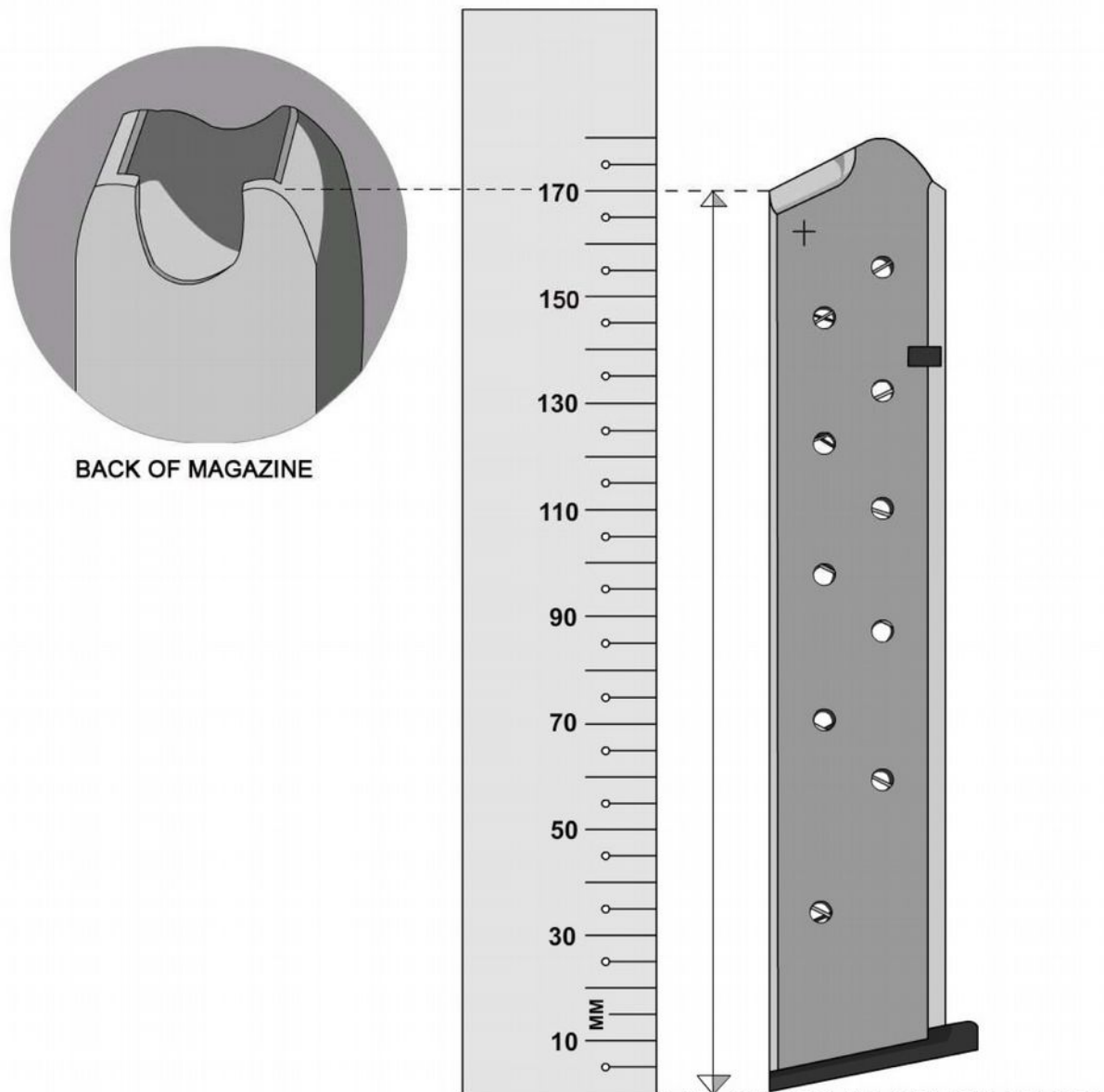
#### **Standard-divisioona**

21. Ulkoiset syöttörampit luistinvapauttimen tilalla on sallittu (ainoastaan Remington 1100:ssa ja 1187:ssa).

#### **Standard manual – divisioona**

22. Mikä hyvänsä tehdasvalmisteinen vapaasti saatavilla oleva kertatulihaulikko (ts. pumppu, suoravetolukko, taitettava, vipulukko, pulttilukko).
23. Sellaisten kaksipiippuisten haulikoiden yhteydessä, joihin mahtuu kerrallaan korkeintaan 2 patruunaa, käytettäviä laitteita, jotka helpottavat kahden patruunan lataamista, ei katsota pikalatureiksi.

## Liite E1: Lippaan mittaaminen [P]



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

# Liite E1: Patruunatyypit [H]

## Yleistä

1.	Minimi-PF	480
2.	Minimi haulipanoksen paino	Ei
3.	Minimikaliiperi	20
4.	Pituus	Ei rajoituksia
5.	Ainoastaan tehdaspatruunat	Ei, itseladatut patruunat hyväksytään
6.	Lyijyhauhit	Sallittu paikallisten ympäristömääräysten rajoissa
7.	Vismuuttihauhit	Sallittu
8.	Volframipohjaiset haulit	Sallittu ainoastaan hajoaville tauluille, paperitauluille ja synteettisille tauluille
9.	Teräshauhit	Sallittu ainoastaan hajoaville tauluille, paperitauluille ja synteettisille tauluille
10.	Panssarin läpäisevät	Kielletty
11.	Sytyttävät	Kielletty
12.	Valojuovat	Kielletty
13.	Välitulppa	Kilpailunjärjestäjä saa vaatia ainoastaan kuitupohjaisten välitulppien käyttöä ympäristösyistä mutta tämä rajoitus on ilmoitettava ennen kilpailua

14. Ampumaohjelmissa voidaan vaatia ammuttavaksi joko lintuhauli-, susihauli- tai täyteispatruunoilla (esim. ammuttaessa paperitauluihin, tai erityisissä vain täyteisillä ammuttavissa ampumaohjelmissa).
15. Kaikki ampumatarvikkeet ovat paikallisten lakien alaisia ja täyteispatruunoiden käyttöön tulisi suhtautua erityisellä huolella.
16. Kilpailunjärjestäjät saavat rajoittaa patruunassa olevien haulien maksimimäärää missä hyvänsä ampumaohjelmassa, jossa ammutaan susihauleilla paperitauluihin. Tämä rajoitus koskee koko ko ampumaohjelmaa.
- Kaliiperille 12 suositeltava haulien maksimimäärä patruunaa kohti on 9.
  - Kaliipereille 20 ja 16 on äärimmäisen hankalaa löytää muita kuin ”1 Buck”, ”2 Buck” tai ”3 Buck” - kokoisilla hauleilla ladattuja patruunoita ja näissä on 12-20 haulia. Haulimäärä tulisi asettaa helposti saatavilla olevien patruunoiden mukaan.
  - On mahdollista asettaa eri maksimimäärät 12-, 16- ja 20-kaliiperisille patruunoille.
17. Kilpailunjohtaja tai ratamestari voi turvallisuussyistä rajoittaa haulipanoksen maksimikokoa tai sallittuja patruunatyyppejä. Tällaiset rajoitukset on julkaistava ennen kilpailua.
18. Kilpailussa ei tarvitse käyttää kaikkia patruunatyyppejä.
19. Lintuhauli- ja susihaulipatruunat ovat sellaisia, joissa haulipanos hajoaa helposti. Minkä hyvänsä aineen, kuten liiman tai hartsin, joka kiinnittää haulit toisiinsa, katsotaan olevan ristiriidassa IPSC-sääntökirjan määrittelemien patruunatyyppeiden kanssa. Lisäksi tällaisten aineiden käyttö voi johtaa [sääntöjen 5.5.6 ja 10.5.15](#) mukaisesti seurauksiin. Tämä ei koske normaaleja puskurimateriaaleja, jotka saattavat parantaa osumakuviota mutta eivät kiinnitä (liimaa) hauleja toisiinsa.
20. Tason III tai korkeammassa kilpailuissa saadaan vaatia ammuttavaksi korkeintaan 80 laukausta (yhteensä) susihauli- ja täyteispatruunoilla.

## Lintuhauhit

Lintuhauleilla paperitauluun ammutuista osumista ei lasketa pisteitä.

### **Hyväksyttävät lintuhaulien koot**

Haulikoot 3,5-2,0 mm (0,138-0,08 tuumaa) ovat kaikki hyväksyttäviä.

USA:laisen luokituksen mukaan koot 3-9 ovat hyväksyttäviä.

Vastaavat paikalliset koot ovat niin ikään hyväksyttäviä, esim Ison-Britannian koot 2-9 ovat hyväksyttäviä.

### **Susihaulit**

#### **Hyväksyttävät susihaulien koot (mutta katso huomautus ylempänä)**

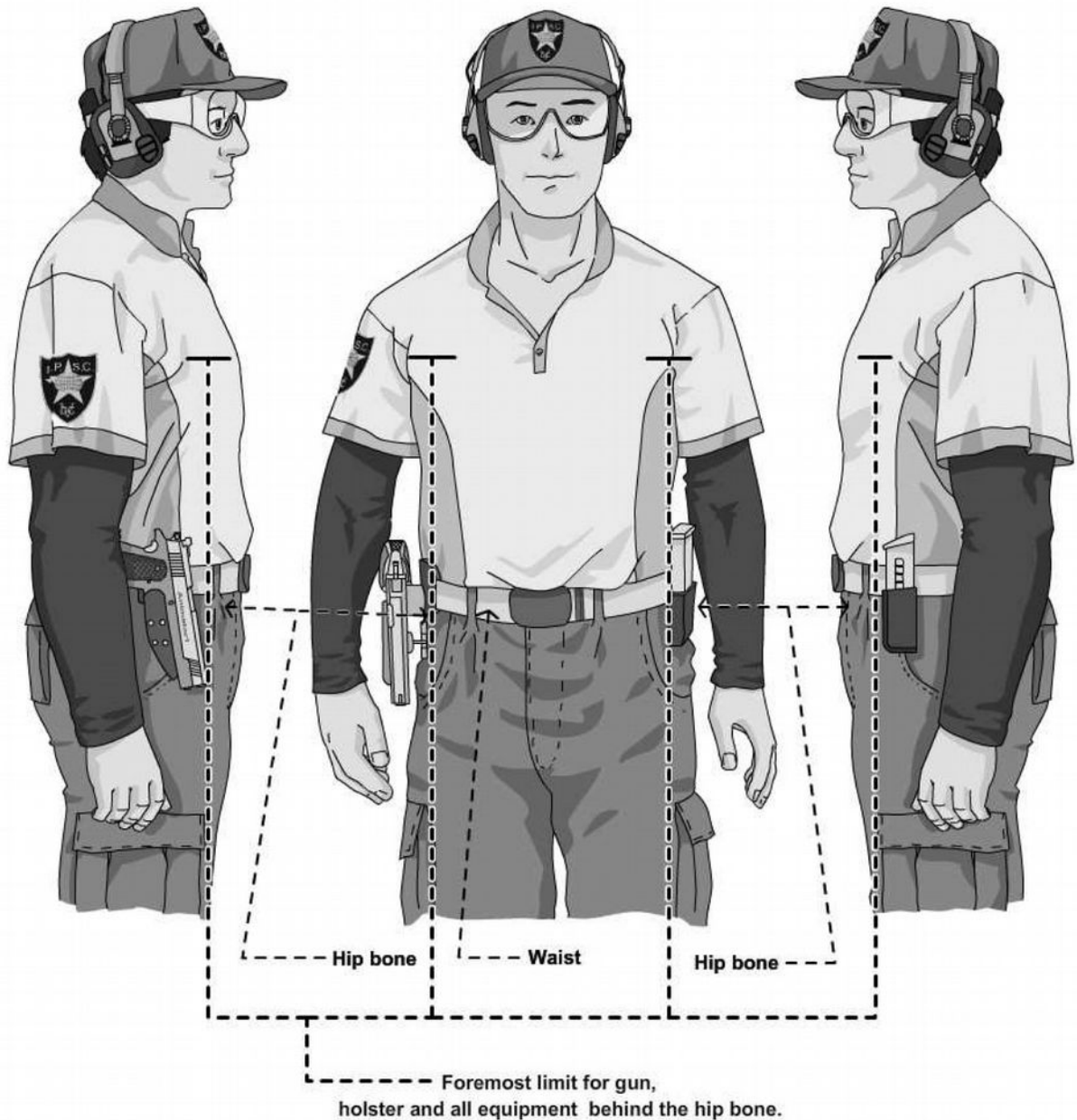
<b>USA</b>	<b>UK</b>	<b>Tuuma</b>	<b>Metrinen</b>	<b>Tyypillinen haulien määrä 12-kaliiperisessa patruunassa</b>
000 Buck	LG	0,36 tuumaa	9,1 mm	6-8
00 Buck	SG	0,33 tuumaa	8,4 mm	9-12
0 Buck		0,32 tuumaa	8,1 mm	12
1 Buck	Spec. SG	0,30 tuumaa	7,6 mm	12-16
2 Buck		0,27 tuumaa	6,9 mm	18
3 Buck		0,25 tuumaa	6,4 mm	20
4 Buck	SSG	0,24 tuumaa	6,1 mm	27

### **Täyteiset**

Mikä hyvänsä täyteispatruuna joka ei riko tämän sääntökirjan sääntöjä eikä paikallisia lakeja.



## Liite E2: Piirros varusteiden sijoittelusta [P]



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 [P]

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



Teippiä voidaan laittaa ainoastaan pisteiviivoin 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 [P]



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

## Liite E4a: Laukaisuvastuksen mittaaminen [P]

Mikäli divisioona määrittää laukaisuvastuksen, pistoolit testataan seuraavasti:

1. Lataamaton pistooli valmistellaan kaksitoimilaukausta varten;
2. Punnus tai mittari asetetaan niin lähelle liipasimen etupuolen keskikohtaa kuin mahdollista;
3. Liipasimen 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 [P]**

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 [P]

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

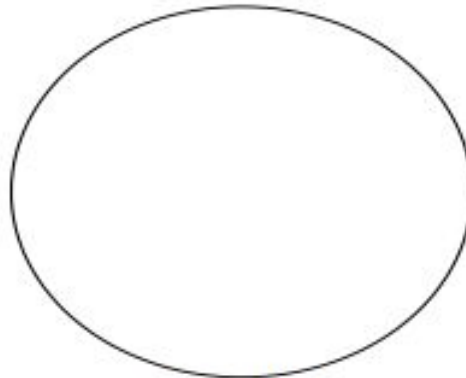
Competitor #: \_\_\_\_\_ Squad #: \_\_\_\_\_

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>
A3/B – taulu [H]	<a href="#">4.2.1/Liite B6</a>
A4/A – taulu [H]	<a href="#">4.2.1/Liite B5</a>
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</a> / <a href="#">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</a> / <a href="#">Liite D</a> / <a href="#">liite E4a</a>
Aseiden käsittely	
Aseenkäsittelyalueet	<a href="#">2.4</a> / <a href="#">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>
Asemapisteeet / 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 [P]	<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>
Edustusosoikeus	<a href="#">6.5.2</a>
Epäurheilijamainen käytös	<a href="#">10.6</a>
Esteet	<a href="#">2.1.6, 2.2.3</a>
Grand Tournament	<a href="#">6.1.5</a>
Haaste	<a href="#">1.1.7</a>
Hallinto, kilpailun	<a href="#">7</a>
Heikompi käsi	<a href="#">1.1.5.3 / 1.1.5.4</a>
Veto	<a href="#">8.2.4</a>
Heikompi olkapää	<a href="#">1.1.5.3</a>
Rangaistus väärältä olkapäältä ampumisesta	<a href="#">10.2.8</a>
Huoltopäällikkö	<a href="#">7.1.4</a>
Hygienia-alueet	<a href="#">2.7</a>
Hylkääminen	<a href="#">10.3</a>
Epäurheilijamainen käytös	<a href="#">10.6</a>
Joukkueen jäsen	<a href="#">6.4.6</a>
Kielletyt aineet	<a href="#">10.7</a>
Liike	<a href="#">10.5.10</a>
Sormi liipaisinkaaren sisäpuolella	<a href="#">10.5.8 - 10.5.10</a>
Turvaton aseenkäsittely	<a href="#">10.5</a>
Vahingonlaukaus	<a href="#">10.4</a>
Hyväksyntä	<a href="#">1.3</a>
Häirintä	<a href="#">8.6</a>
Häiriöt	
Kilpailijan varusteet	<a href="#">5.7</a>
Ratalaitteet	<a href="#">4.6</a>
ICS	<a href="#">6.7</a>
IPSC-minitaulu	<a href="#">Liite B3</a>
IPSC:n jäsenyys	<a href="#">6.5.1</a>
IPSC-taulu	<a href="#">Liite B2</a>
Irtoavat levyt	<a href="#">Liite C3</a>
Joukkueen jäsen	
Hylkäys	<a href="#">6.4.6</a>
Vaihtaminen	<a href="#">6.4.4 - 6.4.6</a>
Joukkueet	<a href="#">6.4</a>

<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 [P]	<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>
Liipasimen 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>
Lintuhaulit	<a href="#">Liite E1 [H]</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>
Voimakerroin	<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	
Pilotetut 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>

<b>Aihe</b>	<b>Osio tai sääntö</b>
Sijoittelu	<a href="#">2.1.8</a>
Suojat	<a href="#">2.3.5</a>
Virhetoiminta	<a href="#">4.6</a>
Major	<a href="#">5.6.1.2</a>
Maksimipisteet	<a href="#">9.2</a>
Manual Action – divisioonat [K]	<a href="#">Liite D6</a>
Metallitaulut	
Hyväksytyt	<a href="#">4.3</a>
Tyypit	<a href="#">4.3</a>
Versiot	<a href="#">4.3</a>
Minimietäisyys	
Metallitaulut	<a href="#">2.1.3</a>
Minor	<a href="#">5.6.1.1</a>
Modifed – divisioona [H]	<a href="#">Liite D7</a>
Nopeus	<a href="#">1.1.3</a>
Ohjelman rakennus	
Kriteerit	<a href="#">2.2</a>
Muutokset	<a href="#">2.3</a>
Yleiset säännökset	<a href="#">2.1</a>
Ohjelman suunnittelu	
Yleiset periaatteet	<a href="#">1.1</a>
Ohjelman tiedot	
Asemakuvaukset	<a href="#">3.2</a>
Paikalliset, alueelliset ja kansalliset säädökset	<a href="#">3.3</a>
Yleiset säännökset	<a href="#">3.1</a>
Olkatuet	<a href="#">5.1.10</a>
Open-divisioonat	<a href="#">Liite D1 [P], D6 [K] ja D7 [H]</a>
Patruunat	<a href="#">5.5</a>
Haulikoot	<a href="#">Liite E1 [H]</a>
Kielletyt -	<a href="#">5.5.4 / 5.5.5</a>
Turvattomat -	<a href="#">5.5.6</a>
Tyypit	<a href="#">Liite E1 [H]</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 mittaus [P]	<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>

<b>Aihe</b>	<b>Osio tai sääntö</b>
Käsimerkit	<a href="#">Liite F1</a>
Käytäntö	<a href="#">9.5</a>
Menetelmä	<a href="#">9.2</a>
Ohjelmat	<a href="#">9.11</a>
Puuttuvat osumat	<a href="#">9.4.4</a>
Rangaistukset	<a href="#">10</a>
Sakkotaulut	<a href="#">9.4.2 / 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 [P]	<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 [P]	<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>

<b>Aihe</b>	<b>Osio tai sääntö</b>
Rikelinjan rikkominen	<a href="#"><u>10.2.1</u></a>
Ammuttu laukauksia	<a href="#"><u>10.2.1</u></a>
Ei ammuttu laukauksia	<a href="#"><u>10.2.1</u></a>
Rikelinjat	
Esteet	<a href="#"><u>2.2.3.2</u></a>
Käyttö	<a href="#"><u>2.2.1</u></a>
Lisääminen tai muuttaminen	<a href="#"><u>2.3</u></a>
Rangaistukset	<a href="#"><u>10.2.1</u></a>
Rikkoutunut ase	<a href="#"><u>5.7</u></a>
Sakkotaulut	
Osumat	<a href="#"><u>9.4.2 / 9.4.3</u></a>
Sarja	<a href="#"><u>6.3 / Liite A2</u></a>
Semi Auto – divisioonat [K]	<a href="#"><u>Liite D6</u></a>
Senior - joukkueet	<a href="#"><u>Liite A2</u></a>
Senior-sarja	<a href="#"><u>Liite A2</u></a>
Sijaisase	<a href="#"><u>5.1.7</u></a>
Silmäsuojat	<a href="#"><u>5.4</u></a>
Standard-divisioonat	<a href="#"><u>Liite D2 [P], D6 [K] ja</u></a> <a href="#"><u>D7 [H]</u></a>
Standard Manual – divisioona [H]	<a href="#"><u>Liite D7</u></a>
Standby	<a href="#"><u>8.3.3</u></a>
Suoja	
Läpäisemätön	<a href="#"><u>4.1.4.1 / 4.2.3</u></a>
Läpäisevä	<a href="#"><u>4.1.4.2</u></a>
Super Senior - sarja	<a href="#"><u>Liite A2</u></a>
Susihaulit	<a href="#"><u>Liite E1 [H]</u></a>
Säteittäiset repeämät	<a href="#"><u>9.5.4</u></a>
Sääntötulkinnat	<a href="#"><u>11.8</u></a>
Talviliipaisimet/liipaisinkaaret [K-H]	<a href="#"><u>5.1.5</u></a>
Tarkkuus	<a href="#"><u>1.1.3</u></a>
Tasapaino: Tarkkuus, voima, nopeus	<a href="#"><u>1.1.3</u></a>
Taulujen lähestyminen	<a href="#"><u>9.1.1</u></a>
Taulun ampumatta jättäminen	<a href="#"><u>9.5.6</u></a>
Katoavat/liikkuvat taulut	<a href="#"><u>9.9</u></a>
Rangaistus	<a href="#"><u>10.2.7</u></a>
Taulut	katso Maalitaulut
Toimintavirhe	<a href="#"><u>10</u></a>
Avustaminen / häirintä	<a href="#"><u>8.6</u></a>
Taulujen lähestyminen / koskeminen	<a href="#"><u>9.1.1 / 9.1.2</u></a>
Tournament	<a href="#"><u>6.1.4</u></a>
Tuloslaskentavastaava	<a href="#"><u>7.1.3</u></a>
Tuloskaavakkeet	<a href="#"><u>9.7</u></a>
Tunnelit	<a href="#"><u>2.2.4</u></a>
Turvallisuus	
Aseet	<a href="#"><u>5.1.6</u></a>
Epäkäytännöllinen toiminta	<a href="#"><u>2.1.4</u></a>
Isäntäorganisaation vastuu	<a href="#"><u>2.1.1</u></a>
Ohjelman suunnittelu	<a href="#"><u>1.1.1</u></a>
Paikalliset säädökset	<a href="#"><u>3.3</u></a>
Pistoolit	<a href="#"><u>5.1.6</u></a>

<b>Aihe</b>	<b>Osio tai sääntö</b>
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>
Täyteiset	<a href="#">Liite E1 [H]</a>
Universal – taulu [K-H]	<a href="#">Liite B4</a>
Uudelleenkotelointi [P]	
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>
Vahingonlaukaus	<a href="#">10.4</a>
Vahvempi käsi	<a href="#">1.1.5.3</a> / <a href="#">1.1.5.4</a>
Vaihtelevuus	<a href="#">1.1.4</a>
Vaikeus	<a href="#">1.1.6</a>
Vallit, kiipeäminen kielletty	<a href="#">2.1.9</a>
Valmius	
-asennot	<a href="#">8.2</a>
-tilat	<a href="#">8.1</a> / <a href="#">8.2</a>
Vapaa-tyyli	<a href="#">1.1.5</a>
Varaslähtö	<a href="#">10.2.6</a>
Varustetarkastuslomake	<a href="#">Liite E5</a>
Vetoomusjury	
Aikarajat	<a href="#">11.3</a>
Järjestys	<a href="#">11.3</a>
Kokoonpano	<a href="#">11.2</a>
Päätös	<a href="#">11.6</a>
Toimintatapa	<a href="#">11.5</a>
Virallinen aika	<a href="#">9.10</a>
Virkakotelot	<a href="#">5.2.8</a>
Voima	<a href="#">1.1.3</a>
Voimakerron	<a href="#">5.6</a>
Maksimi - [H]	<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>